

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA SMA NEGERI 2 SLEMAN
TERHADAP PERMAINAN SEPAKBOLA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Arief Bagas Wirawan

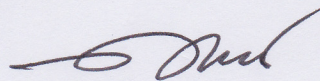
NIM 09601244038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa SMA Negeri 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013” yang disusun oleh Arief Bagas Wirawan, NIM 09601244038 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2013
Pembimbing,



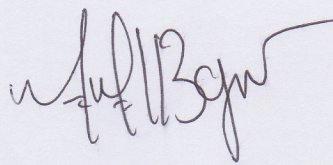
Komarudin, M.A.
NIP. 19740928 200312 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



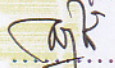
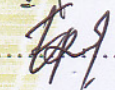
Yogyakarta, Maret 2013
Yang menyatakan,



Arief Bagas Wirawan
NIM 09601244038

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "**Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013**" yang disusun oleh Arief Bagas Wirawan, NIM 09601244038 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 16 April 2013 dan dinyatakan **LULUS**.

Dewan Penguji			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Komarudin, M.A	Ketua Penguji		15/5 2013
Fathan Nurcahyo, M.Or	Sekretaris Penguji		13/5 2013
Hari Yulianto, M.Kes	Penguji I (utama)		26/4 2013
Erwin Setyo K, M.Kes	Penguji II (pendamping)		6/5 2013

Yogyakarta, 1 Mei 2013
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Drs. Rumanis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

- ❖ “Barang siapa yang bersabar maka Allah SWT akan memberi Nya kesabaran dan tiada pemberian yang lebih baik dan luas yang diberikan Allah SWT kepada seseorang melebihi kesabarannya”
(HR. Bukhori. Muslim).
- ❖ “Engkau harus menjadi kepentingan tertingginya dan yang paling diperhatikannya. Jika tidak, itu bukan cinta” (Mario Teguh).
- ❖ “Tak perlu seseorang yang sempurna, cukup temukan orang yang selalu membuatmu bahagia dan membuatmu berarti lebih dari siapapun”
(B.J. Habibie).
- ❖ Hidup kita tergantung dari pikiran kita. Jika pikiran kita baik maka baik pula hidup kita (Arief Bagus Wirawan).
- ❖ Belajar bersabar dari sebuah kemarahan dan belajar mengalah dari sebuah keegoisan (Arief Bagus Wirawan).

PERSEMBAHAN

Ucapan syukur selalu terpanjatkan kepada Allah SWT yang telah membimbing perjalanan hidup ini. Karya terbaikku saya persembahkan untuk orang-orang yang selalu mendampingi dan menemani hidupku. Ayahanda Kabul Mugiyono yang selalu memberikan dukungan baik materiil dan spiritual. Ibunda Mujiyanti yang selalu memberikanku perhatian dan kasih sayang. Adik Silvania Rosada dan Zahra Wiritanaya yang selalu memberikanku keceriaan. Tidak lupa juga untuk Rista Damayanti yang setia bersama hati penulis serta mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

**TINGKAT PENGETAHUAN SISWA SMA NEGERI 2 SLEMAN
TERHADAP PERMAINAN SEPAKBOLA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh:

Arief Bagas Wirawan

NIM 09601244038

ABSTRAK

Pengetahuan teori siswa tentang permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam pembelajaran sepakbola di sekolah, namun pembelajaran sepakbola di SMA N 2 Sleman sebagian besar hanya pada aspek psikomotor saja, hanya materi gerak yang menuju teknik bermain sepakbola yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola.

Penelitian ini menggunakan metode survei yang bertujuan untuk mengadakan eksplorasi. Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Dari keseluruhan 300 siswa diambil sampel sebanyak 75 siswa dan dibagi ke dalam 11 kelas diambil secara acak dengan cara undian. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian secara keseluruhan diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepak bola termasuk dalam kategori sedang (45,3%). Dari keseluruhan responden 75 siswa, 2 siswa (2,6%) termasuk dalam kategori sangat tinggi, 19 siswa (25,3%) termasuk dalam kategori tinggi, 34 siswa (45,3%) termasuk dalam kategori sedang, 14 siswa (18,6%) termasuk dalam kategori rendah, 6 siswa (8,2%) termasuk dalam kategori sangat rendah.

Kata kunci: *tingkat pengetahuan, siswa SMA N 2 Sleman, permainan sepakbola.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa SMA Negeri 2 Sleman Terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013” dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri 2 Sleman terhadap permainan sepakbola.

Skripsi ini dapat terwujud dengan baik tak lepas dari uluran tangan berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus–tulusnya kepada:

- A. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh studi sehingga peneliti dapat menyelesaikan studinya.
- B. Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
- C. Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Jurusan POR yang telah memberikan izin dan mengarahkan peneliti selama studi.
- D. Prof. Dr. Hari Amirullah R., M.Pd, selaku dosen penasehat akademik yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmu.
- E. Komarudin, M.A. selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah banyak memberikan masukan, nasehat dan kelancaran dalam penulisan skripsi.

- F. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan dukungan material dan spiritual.
- G. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Sleman, yang telah memberikan izin penelitian dan membantu untuk keperluan pengambilan data.
- H. Keluarga besar, yang banyak mendukung dan memberikan semangat untuk kelancaran penulisan skripsi.
- I. Rekan mahasiswa PJKR C angkatan 2009, yang menjadi salah satu motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
- J. Pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu

Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan lebih lanjut. Meskipun skripsi ini masih belum sempurna, namun peneliti berharap bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan atau bagi siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, April 2013
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
 BAB II. KAJIAN TEORI	 6
A. Deskripsi Teori	6
1. Hakikat Pengetahuan	6
2. Hakikat Permainan Sepakbola	11
3. Teknik dan Strategi Permainan Sepakbola.....	24
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	26

BAB III.	METODE PENELITIAN	28
	A. Desain Penelitian	28
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
	C. Definisi Operasional Variabel	28
	D. Populasi dan Sampel Penelitian	29
	1. Populasi Penelitian	29
	2. Sampel Penelitian	30
	E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	30
	1. Instrumen Penelitian	30
	2. Teknik Pengumpulan Data	33
	F. Metode Pengambilan Data	38
	G. Hasil Uji Instrumen	39
	1. Uji Validitas	39
	2. Uji Reliabilitas	40
	H. Teknik Analisis Data	42
BAB IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
	A. Hasil Penelitian	44
	B. Pembahasan	48
BAB V.	KESIMPULAN DAN SARAN	53
	A. Kesimpulan	53
	B. Implikasi Hasil Penelitian	53
	C. Keterbatasan Penelitian	54
	D. Saran - Saran	55
	DAFTAR PUSTAKA	56
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Jumlah Populasi Siswa SMA N 2 Sleman	29
Tabel 2. Data Jumlah Sampel Siswa Kelas X SMA N 2 Sleman	30
Tabel 3. Kisi – Kisi Butir Soal	34
Tabel 4. Rangkuman Hasil Analisis Validitas	39
Tabel 5. Interpretasi Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel.6. Kisi – Kisi Butir Soal yang Valid dan Reliabel	41
Tabel 7. Rentangan Norma Pengetahuan	42
Tabel 8. Kategori Data Pengetahuan Siswa	44
Tabel 9. Kategori Data Pengetahuan Sejarah Siswa.....	46
Tabel 10. Kategori Data Pengetahuan Organisasi Siswa.....	48
Tabel 11. Kategori Data Pengetahuan Peraturan Siswa.....	50
Tabel 12. Kategori Data Pengetahuan Teknik dan Strategi Siswa.....	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Histogram Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola	45
Gambar 2. Histogram Tingkat Pengetahuan Sejarah Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola.....	47
Gambar 3. Histogram Tingkat Pengetahuan Organisasi Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola.....	49
Gambar 4. Histogram Tingkat Pengetahuan Peraturan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola.....	51
Gambar 5. Histogram Tingkat Pengetahuan Teknik dan Strategi Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Angket Penelitian	58
Lampiran 2. Data Ujicoba Validitas	62
Lampiran 3. Perhitungan Uji Coba Validitas	64
Lampiran 4. Perhitungan Uji Reliabilitas dengan KR – 20	66
Lampiran 5. Angket Penelitian yang Valid dan Reliabel	69
Lampiran 6. Tabulasi Data Hasil Penelitian	72
Lampiran 7. Foto-foto Kegiatan Penelitian	78
Lampiran 8. Surat-surat Keterangan dan Izin Penelitian	80

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan wahana yang mampu mendidik manusia untuk mendekati kesempurnaan hidup yang secara alamiah dapat memberikan kontribusi nyata terhadap kehidupan sehari-hari. Secara garis besar, pendidikan jasmani secara umum bertujuan mengembangkan individu secara neuromuskuler, intelektual dan emosional (Abdul Kadir Ateng, 1989: 3).

Menurut Abdul Kadir Ateng (1989: 2) pendidikan jasmani menggunakan pendekatan keseluruhan yang mencakup semua aspek baik psikomotorik, kognitif maupun afektif. Pada kenyataannya, pendidikan jasmani memiliki bidang kajian yang sangat luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khususnya lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya.

Pendidikan jasmani tidak terlepas dari pengetahuan siswa dalam meningkatkan intelektualitasnya. Menurut Jujun S. Suriasumantri (1993: 104) “pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang di ketahui tentang suatu objek termasuk ke dalamnya adalah ilmu”. Lebih lanjut Jujun S. Suriasumantri (1993: 50) mengungkapkan bahwa tiap jenis pengetahuan pada dasarnya menjawab jenis pertanyaan tertentu dan mempunyai spesifik mengenai apa (ontologi), bagaimana (epistemologi), dan untuk apa (aksiologi) pengetahuan tersebut disusun serta ketiga landasan ini saling berkaitan.

Permainan sepakbola merupakan permainan yang sangat populer di Indonesia bahkan di dunia. Setiap manusia pasti mengenal permainan sepakbola. Permainan sepakbola merupakan permainan yang sangat favorit di kalangan masyarakat maupun di sekolah. Permainan sepakbola adalah permainan yang sering dimainkan siswa di sekolah dan digemari oleh kalangan siswa, maka dari itu guru perlu memberikan porsi sama terhadap materi pengetahuan olahraga khususnya permainan sepakbola agar tujuan pendidikan jasmani yang menyangkut 3 aspek yaitu aspek psikomotor, aspek afektif dan aspek kognitif dapat tercapai.

Dalam pembelajaran penjasokes guru kurang memperhatikan pengetahuan dalam mengajar olahraga terutama olahraga sepakbola. Pada saat proses pembelajaran di sekolah berlangsung hanya diberikan materi yang bersifat praktek atau mengarah ke aspek psikomotor saja, namun pengetahuan atau intelegensinya jarang di pelajari atau hanya diajarkan sedikit pada saat pembelajaran praktek berlangsung. Seharusnya tujuan yang ideal bahwa pendidikan jasmani bersifat menyeluruh, yaitu menyangkut tentang 3 aspek pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Proses belajar mengajar dikatakan baik jika siswa telah memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai. Jadi dalam pembelajaran yang baik seharusnya mencakup semua aspek menyeluruh.

Berdasarkan wawancara terhadap sebagian siswa di SMA N 2 Sleman, menunjukkan bahwa siswa kurang mengetahui mengenai pengetahuan olahraga, khususnya olahraga permainan sepakbola. Kemudian menurut informasi dari guru penjaskes yaitu belum adanya penelitian mengenai pengetahuan siswa di SMA N 2 Sleman sehingga tingkat pengetahuan di SMA N 2 Sleman belum diketahui. Walaupun survei ini belum representatif namun dapat dijadikan gambaran bahwa kebenaran mengenai pembelajaran kenyataannya pengetahuan atau pembelajaran teori hanya diajarkan pada saat pembelajaran praktek, sehingga siswa kurang pembekalan pengetahuannya terhadap olahraga khususnya permainan sepakbola. Aspek kognitif dalam pengetahuan meliputi sejarah olahraga (*sport history*), organisasi, peraturan (*rule of the game*), teknik dan strategi permainan. Dari permasalahan di atas, maka peneliti ingin meneliti seberapa besar tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola. Dari penelitian ini akan terungkap seberapa besar tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola dan seberapa besar pentingnya materi ajar teori yang harus disampaikan oleh guru untuk siswa dalam melakukan praktek olahraganya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan yang di hadapi siswa dalam kemampuan kognitif siswa pada permainan sepakbola, antara lain sebagai berikut :

1. Belum diperhatikannya pengetahuan mengenai permainan sepakbola.

2. Belum diketahuinya pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman dalam permainan sepakbola.
3. Belum adanya perhatian guru terhadap pengetahuan siswa mengenai permainan sepakbola.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membatasi masalah ini mengenai permasalahan hanya pada tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut : “Seberapa Tinggi Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai Tingkat Pengetahuan Siswa Sekolah Menengah Atas Terhadap Permainan Sepakbola.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru penjas, penelitian ini dapat dijadikan acuan dan tambahan pengetahuan serta masukan untuk mengembangkan pengetahuan dan siswa mengenai permainan sepakbola.
- b. Bagi guru penjas, penelitian ini berguna sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan pembelajaran permainan sepakbola dalam rangka meningkatkan aspek kognitif.
- c. Bagi siswa, penelitian ini bisa menjadi pengetahuan siswa yang selama ini kurang memahami mengenai pengetahuan permainan sepakbola.
- d. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan tentang semua hal yang berkaitan dengan permainan sepakbola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan segalanya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya (Anas Sudijono, 2005: 50).

Selain itu pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini setelah orang melakukan pengindraan terhadap obyek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoadmojo, 2003: 121). Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*Overt Behavior*).

Menurut Jujun S. Suriasumantri (1993: 104) “pengetahuan merupakan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu objek termasuk ke dalamnya adalah ilmu”. Secara sederhana pengetahuan pada dasarnya adalah keseluruhan keterangan dan ide yang terkandung dalam pernyataan-pernyataan yang dibuat mengenai sesuatu peristiwa dan gejala yang bersifat ilmiah, sosial maupun perseorangan. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2003: 121).

Menurut Notoatmodjo (2003: 121) sebelum orang mengadopsi perilaku baru, di dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yaitu:

1) *Awareness* (Kesadaran)

Subjek menyadari, dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.

2) *Interest* (Merasa Tertarik)

Subjek sudah mulai tertarik kepada stimulus tersebut. Di sini sikap subjek sudah mulai timbul.

3) *Evaluation*

Pada tahap ini subjek sudah mulai menimbang – nimbang baik dan tidaknya stimulus tersebut pada dirinya. Hal ini sikap subjek sudah lebih baik lagi.

4) *Trial*

Subjek sudah mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dikehendaki stimulus.

5) *Adoption*

Subjek sudah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimulus.

Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap positif, maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng. Sebaliknya, apabila perilaku itu

tidak didasari oleh pengetahuan dan kesadaran maka perilaku tersebut tidak akan berlangsung lama.

Menurut Sri Rumini (1995: 46) pengetahuan dapat disamakan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat.
- 2) Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkrit.
- 4) Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagian-bagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- 6) Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, yang dimaksud pengetahuan dalam penelitian ini adalah pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola. Penguasaan pengetahuan merupakan salah satu tujuan pokok dari kegiatan pendidikan, bahkan penguasaan pengetahuan telah dijadikan

ukuran untuk menilai berhasil tidaknya tujuan akhir dari suatu proses pembelajaran. Seseorang dapat bersikap terhadap suatu objek bila orang tersebut menguasai pengetahuan mengenai objek tertentu. Dengan adanya pengetahuan mengenai objek tersebut maka seseorang dapat melakukan penilaian terhadap objek itu, sejarah dan organisasi, mengerti jalan permainannya, serta teknik – teknik saat mendapatkan bola.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Banyak faktor yang mempengaruhi, baik yang bersumber dari dalam dirinya (faktor internal) atau pun yang berasal dari luar dirinya (faktor eksternal). Menurut Sukmadinata (2003: 44), Faktor internal merupakan segala sifat dan kecakapan yang dimiliki atau dikuasai individu dalam perkembangannya, diperoleh dari hasil keturunan. Faktor eksternal merupakan segala yang diterima individu dari lingkungannya.

Menurut Ngalim Purwanto (2002: 55) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah:

1) Pembawaan

Pembawaan ditentukan oleh sifat-sifat dan ciri-ciri yang dibawa sejak lahir. Batas kesanggupan, yakni dapat tidaknya memecahkan suatu soal, pertama-tama ditentukan oleh pembawaan.

2) Kematangan

Tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Anak-anak tak dapat memecahkan soal-soal tertentu, karena soal-soal itu masih terlampaui sukar baginya. Organ-organ

tubuhnya dan fungsi-fungsi jiwanya masih belum matang. Kematangan berhubungan erat dengan umur.

3) Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

4) Minat dan pembawaan yang khas

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik.

5) Kebebasan

Kebebasan berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah.

c. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subyek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan-tingkatan pengetahuan yang ada (Notoatmodjo, 2007:35).

Seseorang dikatakan mengerti suatu bidang tertentu apabila orang tersebut dapat menjawab secara lisan atau tulisan. Sekumpulan jawaban verbal yang diberikan orang tersebut dinamakan pengetahuan (*knowledge*). Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dalam bentuk bukti atau

jawaban, baik secara lisan maupun tulisan. Pertanyaan objektif khususnya pilihan ganda dan betul salah lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan yang akan diukur dan lebih cepat (Notoatmodjo, 2007).

2. Hakikat Permainan Sepakbola

a. Pengertian Permainan Sepakbola

Menurut Komarudin (2011: 14) sepakbola merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakan. Sepakbola bisa secara lengkap diwakili oleh gerakan-gerakan dasar yang membangun pola gerak yang lengkap, dari pola gerak lokomotor, non lokomotor, maupun manipulatif. Sepakbola dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan beregu yang terstruktur dan dimainkan oleh dua regu yang terdiri dari sebelas pemain di setiap regu, termasuk penjaga gawang. Setiap regu berusaha memasukkan bola ke gawang lawan dalam permainan yang berlangsung 2 x 45 menit.

b. Sejarah dan Organisasi Sepakbola

Permainan sepakbola pertama kali muncul dipelopori oleh negara Yunani Purba. Yunani Purba mengenal sepakbola dengan nama *Episkyros*. Romawi, sebagai kekaisaran besar setelah Yunani Purba, menamakan

permainan sepakbola dengan sebutan *Harpastum*, dibawah kekaisaran Julius Caesar dan Agustinus (Komarudin, 2011: 4).

Menurut Komarudin (2003: 3) sepakbola masuk di negara besar Asia yaitu Cina sejak 3000 tahun SM, dengan sebutan *Tsu-Chi*. Sedangkan inggris mengenal permainan sepakbola ini pada abad ke 11, berawal dari ketidaksengajaan menendang-nendang tengkorak bekas kepala orang-orang Denmark, bangsa yang menyerbu inggris. Akhirnya diganti dengan usus sapi yang digelembung (Komarudin, 2011: 3).

Sepakbola di Prancis mulai dikenal, bersamaan dengan Jepang, yaitu pada abad ke 14, dengan dua nama, yaitu *Lasoule* dan *Pelote*. Di Italia, sepakbola dikenal dengan nama *Calcio*. Sedangkan Jepang menamakan sepakbola dengan sebutan *Kemari*.

Menurut Komarudin (2011: 9) Sepakbola di Indonesia ada ketika lahirnya PSSI atas usulan Soetarman utusan dari Solo pada tahun 19 April 1930 dengan Ketuanya Ir. Soeratin Sosrosoegondo. Kata Indonesia diujung akronim dari PSSI.

Permainan sepakbola kemudian menjadi maju sangat pesat ketika adanya pertandingan-pertandingan sepakbola dan pada tahun 1907 sebuah badan dunia yang mengurus persepakbolaan dunia yaitu *Federation Internationale de Football Association* atau yang lebih dikenal dengan nama FIFA atas inisiatif Robert Guerin yang berasal dari Prancis, (Komarudin, 2011: 6). Di Indonesia sendiri, PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) adalah badan tertinggi persepakbolaan di Indonesia.

Pada tanggal 18 November 1951 PSSI secara resmi diterima menjadi anggota dari *Federation Internationale de Football Association* (FIFA). Hal ini akan memudahkan Indonesia untuk mengikuti pertandingan-pertandingan tingkat dunia.

Setelah Indonesia tercatat resmi di FIFA, PSSI juga mengalami puncak keemasan karena ketika PSSI melawat ke tiga kota dari negara tetangga yaitu: Manila, Hongkong dan Bangkok. Dalam pertandingan tersebut Indonesia sama sekali tidak menerima kekalahan, namun yang ada Indonesia meraih kemenangan dengan hasil yang sangat telak, yaitu ketika bertanding di Manila, Indonesia berhasil mengalahkan lawannya dengan skor 8 - 0, dan di Hongkong Indonesia menang dengan skor 7 - 0, sedangkan di Bangkok, Indonesia juga memetik kemenangan. Dari sejarah dan organisasi sepakbolaan waktu itu, dari sejarah dan pernyataan-pernyataan diharapkan dapat menjadi introspeksi pada kepengurusan PSSI atau konflik yang ada di dalam PSSI sekarang ini.

c. Peraturan Permainan Sepakbola

Menurut Komarudin (2011: 76-109) peraturan resmi permainan sepakbola (mengacu pada *Laws of The Game FIFA*) meliputi :

1) Lapangan permainan

- a) Ukuran : panjang, 90-120 m dan lebar, 45-90 m.
- b) Tanda : di tandai dengan garis, lebar 12 cm.
- c) Lapangan : Garis samping (panjang) dan garis gawang (pendek), di bagi 2 titik tengah ada lingkaran diameter 9,15 m.
- d) Daerah gawang : Dibatasi garis 5,5m dari gawang dan dihubungkan dengan garis ujungnya.
- e) Daerah hukuman: Di batasi garis 16,5 dari gawang dan dihubungkan dengan garis ujungnya.
- f) Tiang bendera: Ditempatkan di sudut setinggi 1,5 m.

- g) Sudut lingkaran : Dibatasi garis lingkaran 1 m tendangan sudut.
- h) Gawang: Tempat ditengah garis gawang, tinggi 2,44 m, lebar 7,32 m
- i) Keselamatan : Di tanam yang kokoh, aman.

2) Bola

- a) Kualitas dan ukuran: Bundar, terbuat dari kulit atau bahan lain yang aman
- b) Lingkaran : 68-70cm, berat 410-450gr
- c) Tekanan 0,6-1,1 atm

3) Jumlah pemain

- a) Kompetisi resmi: harus ditetapkan sesuai keputusan FIFA dan jumlah minimal pemain pengganti.
- b) Pertandingan lainnya: harus ada kesepakatan sebelumnya dan wasit harus di beri tahu sebelumnya.
- c) Semua pertandingan: nama pemain, pemain pengganti harus terdaftar.
- d) Prosedur pergantian: memberitahukan kepada wasit dan pemain masuk setelah pemain yang di ganti keluar.
- e) Pemain masuk dari garis tengah.
- f) Suatu pertandingan tidak boleh di mulai apabila pemain dari salah satu tim kurang dari 7 orang. (<http://www.blogpenerang.com/2013/02/peraturan-permainan-sepak-bola.html>. diakses tanggal 11 Mei 2013, jam 19.00 WIB).
- g) Pergantian penjaga gawang: setiap pemain dapat mengganti, asal wasit diberitahu dan bola tidak dalam permainan.
- h) Pelanggaran/sanksi: pemain dihentikan, pemain diperingatkan, dilanjutkan dengan *drop ball*.
- i) Memulai permainan: Jika Wasit menghentikan bola untuk memberi peringatan, pemain dimulai dengan tendangan bebas tidak langsung.
- j) Pemain dikeluarkan: Pemain yang dikeluarkan sebelum *kick off* boleh di ganti pemain cadangan, yang dikeluarkan sebelum/sesudah pemain tidak boleh di ganti.

4) Perlengkapan Pemain

- a) Perlengkapan dasar: bahu kaos, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering, sepatu.
- b) Penjaga gawang: warna kaos berbeda dengan pemain depan

5) Wasit

Kekuasaan/Tanggungjawab Wasit: menegakkan pertukaran pemain, mengawasi/mengendalikan bersama asisten, memastikan bola, perlengkapan pemain sesuai peraturan, pencatatan waktu, menghentikan dan menunda permainan setiap ada pelanggaran atau karena sesuatu hal, ada pemain yang cedera serius, tidak menghukum jika pemain yang dilanggar mendapat keuntungan, memberi

peringatan, mengeluarkan pemain, mengambil tindakan terhadap *official* yang tidak bertanggungjawab, melarang orang lain yang tidak berkepentingan masuk lapangan, memulai kembali permainan setelah dihentikan.

6) Asisten wasit

Ditetapkan 2 orang asisten wasit yang tugasnya ditentukan oleh Wasit yaitu: Memberi tahu bola telah keluar, pihak yang melaksanakan tendangan sudut, tendangan gawang, lemparan ke dalam, pemain dalam posisi *ofsaid*, pergantian pemain, pelanggaran yang tidak di lihat wasit, pelanggaran yang ia lebih dekat dengan wasit, posisi pemain pada saat *Pinaty Kick*, jarak 9,1 saat tendangan bebas langsung atau tendangan bebas tidak langsung, membantu meleraai bila terjadi keributan pemain.

7) Lamanya Pertandingan

Pertandingan dilaksanakan dua babak dengan waktu yang sama yaitu 45 menit dan istirahat 15 menit kemudian jika belum ada pemenangnya maka perpanjangan 2x15 menit kemudian dilanjutkan adu *pinalty* jika dalam perpanjangan masih belum ada pemenangnya.

8) Memulai dan Memulai Kembali Permainan

Tendangan permulaan adalah salah satu cara untuk memulai atau memulai kembali permainan. *Drop ball* adalah salah satu cara untuk memulai kembali setelah dihentikan.

9) Bola Dalam dan Diluar Permainan

- a) Bola di luar permainan: jika sepenuhnya melewati garis gawang, garis samping baik di tanah/di udara.
- b) Bola di dalam permainan: memantul dari gawang, tiang bendera sudut, memantul dari badan wasit, asisten wasit.

10) Cara Mencetak Gol

Gol tercipta jika bola sepenuhnya telah melewati garis gawang antara kedua tiang dan di bawah palang gawang asalkan tidak terjadi pelanggaran permainan sebelumnya.

11) Ofsaid

Pada peraturan permainan sebelumnya, seorang pemain dinyatakan *ofsaid* apabila badannya/anggota tubuhnya lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola atau pemain kedua terakhir, sedangkan sekarang diuraikan bagian tubuh mana saja yang dinyatakan sebagai *ofsaid* yaitu kepala, badan, atau kaki.

12) Pelanggaran dan Kelakuan tidak Sopan/Jahat

Pelanggaran dan kelakuan yang tidak sportif/senonoh/jahat di hukum

- a) Tendangan bebas langsung: menendang atau mencoba menendang lawan, menjegal atau mencoba menjegal lawan, melompat ke arah lawan, menyerang menabrak lawan.
- b) Tendangan hukuman: menahan lawan, memegang bola dengan sengaja kecuali penjaga gawang di daerah hukumannya sendiri.
- c) Tendangan bebas tidak langsung: jika penjaga gawang menghabiskan waktu 6 detik menguasai bola, menyentuh kembali, menerima langsung dari lemparan ke dalam, mengulur-ulur waktu. Menurut pendapat wasit pemain membahayakan, menghalangi lawan, pelanggaran lain misalnya bersalah/tidak sportif.
- d) Sanksi peringatan: sikap berselisih paham dengan kata-kata perbuatan, terus menerus melanggar peraturan, memperlambat mengulur memulai permainan, melanggar jarak tendangan bebas tidak langsung/tendangan bebas langsung, masuk kembali tanpa ijin wasit dan sengaja meninggalkan lapangan tanpa ijin, bersalah bermain sangat kasar, bersalah berkelakuan kasar
- e) Dikeluarkan/di usir: meludahi pemain lawan atau orang lain, menghalangi gol atau menggagalkan peluang gol pemain lawan dengan tangan atau melakukan pelanggaran, menggunakan kata/isyarat menghina, menerima peringatan kedua.

13) Tendangan Bebas

- a) Tendangan bebas langsung: jika masuk gawang lawan gol sah, jika masuk gawang sendiri gol tidak sah.
- b) Tendangan bebas tidak langsung: wasit akan mengangkat tangan lurus ke atas sampai bola keluar lapangan atau di sentuh pemain lain.

14) Tendangan Hukuman

Diberikan kepada tim lawan jika tim yang melakukan 10 pelanggaran dan di hukum dengan tendangan bebas langsung dilakukan di daerah hukumannya sendiri pada saat bola dalam permainan. Gol dapat tercipta dari tendangan hukuman diberikan waktu tambahan untuk tendangan hukuman pada tiap akhir babak.

15) Lemparan Kedalam

- a) Dilakukan bila: bola sepenuhnya melewati garis samping baik di tanah/di udara, dilakukan dari titik dimana bola keluar, diberikan kepada lawan pemain terakhir menyentuh bola.
- b) Prosedur: pemain menghadap lapangan, menggunakan kedua tangan, melemparkan bola dari belakang kepala dan atas kepala, bola dalam permainan setelah masuk lapangan.
- c) Pelanggaran/sanksi: pelempar menyentuh kedua kali tendangan bebas tidak langsung dari tempat kejadian, pelempar memegang kedua kali sebelum di sentuh pemain lain tendangan bebas tidak

langsung dari tempat kejadian, tendangan hukuman jika dilakukan di DTH, maka tendangan bebas langsung, jika di dalam DTH, maka tendangan bebas tidak langsung.

- d) Pemain yang tidak sportif: menghalangi, maka diperingatkan dan diberikan pihak lawan.

16) Tendangan gawang

Salah satu cara untuk memulai permainan kembali adalah tendangan gawang. Gol dapat tercipta dari tendangan gawang. Tendangan gawang diberikan bila sepenuhnya terakhir kali menyentuh pemain lawan melewati garis gawang baik di tanah/di udara.

17) Tendangan Sudut

- a) Diberikan bila: sepenuhnya setelah terakhir kali disentuh oleh pemain bertahan, melewati garis gawang baik di tanah/di udara.
- b) Prosedur: bola diletakkan di dekat tiang bendera, bendera tidak boleh di cabut/di pindah, pemain lawan berjarak 9, 15 m, bola di tendang pemain penyerang, bola dalam permainan, bila telah bergulir satu lingkaran.

d. Teknik dan Strategi Permainan Sepakbola

1) Teknik – Teknik Permainan Sepakbola

Menurut Komarudin (2011: 43) secara garis besar teknik sepakbola terdiri dari 2, yaitu:

a) Teknik Badan (teknik tanpa bola)

Teknik badan adalah cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan, dalam hal ini menyangkut cara lari, cara melompat dan gerak tipu badan.

(1) Cara berlari

Berlari dalam permainan sepakbola mempunyai teknik tersendiri, teknik lari dalam sepakbola adalah langkah-langkah pendek dan cepat, lari dengan bagian depan telapak kaki memungkinkan hal itu.

(2) Cara melompat

Melompat dalam sepakbola terutama bertujuan untuk menyundul bola. Dalam perebutan bola tinggi, pemain perlu melompat dan diusahakan lebih tinggi dari lawan serta dapat menentukan saat yang tepat atau *timing* dalam melakukan lompatan.

(3) Gerak tipu badan

Gerak tipu badan dapat dilakukan pemain dalam usaha untuk melewati lawan, pemain dapat melakukan gerakan-gerakan yang tidak terduga dengan tubuhnya, baik dengan gerakan kaki, badan, bahkan terkadang dengan gerakan kepala.

b) Teknik Dengan Bola

(1) Kontrol bola (*Ball control*)

Menurut Komarudin (2011: 17) kontrol bola adalah kemampuan pemain saat menerima bola, kemudian berusaha menguasainya sampai saat pemain tersebut akan mengoperkan bola kepada temannya. Dalam hal ini yang paling penting adalah memperlunak hantaman bola. Hal ini dilakukan dengan mengikuti bola dengan bagian tubuh yang bersentuhan dengan bola. Dibutuhkan keseimbangan sambil melihat bola dengan cermat dan bergerak selancar mungkin agar hasil bola yang dikontrol baik.

(2) Menendang bola (*Passing*)

(a) Operan pendek (*the push/short passing*)

Kemampuan melakukan operan sama pentingnya dengan teknik menguasai bola bagi pesepakbola. Hal ini dikarenakan sepakbola adalah olahraga tim, yang berarti seorang pemain mempunyai sepuluh teman yang diajak bekerjasama dengan satu tujuan, yaitu mencetak gol sebanyak-banyaknya.

Tujuan operan pendek ini adalah memindahkan bola cepat dengan tujuan teman satu tim, operan ke daerah kosong, operan terobosan, serta mencetak gol. Kemampuan operan yang baik akan sangat menyulitkan lawan merebut bola. Hal ini berarti memudahkan kita mengatur tempo penyerangan.

(b) Operan panjang atas (*Long passing*)

Dilakukan saat pemain menendang bola melambung ke sasaran. Sasaran tendangan biasanya mempunyai jarak yang relatif jauh dibandingkan operan bawah. Sasaran tendangan adalah teman satu tim atau langsung penempatan ke gawang untuk mencetak gol. Biasanya tendangan ini dilakukan saat terjadi pelanggaran di lapangan tengah, tendangan gawang, tendangan sudut/penjuru, serta umpan lambung dari sisi samping lapangan (*crossing*) yang sering memudahkan striker mencetak gol.

(3) Menggiring bola (*Dribbling*)

Menurut Komarudin (2011: 50) *Dribbling* atau membawa bola adalah teknik berlari membawa bola, menjaganya dari pemain lawan, dan menggiring.

Tujuan dari *mendribbling* atau menggiring bola adalah melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong, melepaskan diri dari kawalan lawan, membuka ruang untuk kawan, serta menciptakan peluang untuk melakukan *shooting* ke gawang.

Keseimbangan yang baik, perlindungan terhadap bola dan kepekaan dituntut bila sedang menguasai bola. Buatlah bola tetap berada di depan dan didekat kaki. Untuk menggerakannya bisa menggunakan punggung kaki, kaki bagian dalam maupun bagian tepi. Teknik ini butuh latihan dan dapat beresiko tinggi, sehingga para pemain biasa menggunakan teknik ini jika berada di daerah lawan atau merasa pemain yang membawa bola tersebut aman dari pemain lawan.

(4) Menendang bola ke gawang (*Shooting*)

Shooting adalah teknik menendang bola ke sasaran yang dituju, dalam permainan sepakbola yaitu gawang lawan yang menjadi sasaran untuk menembak. *Shooting* merupakan bagian dari tujuan dalam permainan sepakbola adalah mencetak angka. Dalam melakukan *shooting* membutuhkan kecepatan, kekuatan dan ketepatan dalam melakukannya agar tembakan tersebut dapat

masuk ke gawang lawan. Dalam menembak ada beberapa macam tembakan yaitu tembakan voli, melengkung, tendangan pisang, menembak jarak jauh, maupun tembakan keras dan cepat. Menendang bola ke gawang dengan kaki dapat dilakukan dengan semua bagian kaki, namun secara teknis agar bola dapat ditendang dengan baik dapat dilakukan dengan punggung kaki atau kura-kura kaki, sisi kaki bagian dalam, sisi kaki bagian luar, punggung kaki bagian dalam, dan punggung kaki bagian luar.

(5) Menyundul bola (*Heading*)

Salah satu teknik dasar yang dapat digunakan di semua posisi dari sudut lapangan yaitu menyundul bola. Teknik ini dilakukan untuk mengoper bola di daerah pertahanan, mengontrol atau mengendalikan bola, serta melakukan sundulan untuk mencetak gol. Teknik ini dianggap sebagai salah satu teknik yang ampuh untuk mencetak gol, karena dengan sedikit sentuhan pada bola saat di depan gawang untuk mengantisipasi arah datangnya bola. Menyundul bola memerlukan koordinasi yang baik antara kedua lengan, bahu, leher, kepala, serta kaki sebagai tumpuan atau tolakan saat berduel di udara. Perkenaan antara bola saat menyentuh kepala yang baik adalah tepat di bagian dahi atau kening, namun juga bagian lain di kepala dapat dipergunakan. Gerakan menyundul melibatkan seluruh tubuh dengan posisi tubuh agak melengkung atau membusur, leher kaku, perkenaan

pada dahi, mendorong kepala ke depan atau samping, dan menjaga stabilitas tubuh dengan sikap kedua tangan di samping sebagai penyeimbang dan gerakan untuk menutup gerak lawan.

(6) Merebut bola (*Sliding Tackle*)

Merebut bola dalam permainan sepakbola selama pemain yang akan merebut bola benar-benar mengenai bola yang dikuasai oleh pemain lawan, tidak ada maksud untuk mencederai lawan. Menurut Komarudin (2011: 64) tujuan merebut bola yaitu untuk menahan lajunya pemain lawan menuju gawang pemain bertahan, menunda permainan yang cepat, menggagalkan serangan berbahaya melalui aksi *dribbling*, menghalau bola ke luar lapangan permainan dan untuk melakukan serangan balik.

Walaupun kelihatannya hanya memotong bola yang dimainkan lawan, teknik ini cukup sulit untuk dilakukan dan tidak asal melakukan. Hal ini disebabkan pengambilan keputusan di saat waktu yang tidak tepat akan menyebabkan pelanggaran dan akan berakibat buruk bagi pemain yang melakukan maupun anggota tim lainnya, apalagi sampai pelanggaran tersebut dimanfaatkan dan menghasilkan gol bagi lawan. Fokus dan kecermatan arah bola serta ketepatan waktu dalam mengambil keputusan untuk merebut bola dengan kontrol kekuatan merupakan kunci sukses dalam teknik ini.

(7) Lemparan ke dalam (*Throw-in*)

Pada saat bola melewati garis samping yang dilakukan oleh pemain Tim A, maka pemain Tim B harus melakukan lemparan ke dalam (*Throw-in*) agar permainan dapat dilanjutkan kembali. Jadi tujuan melempar bola adalah untuk menghidupkan kembali permainan setelah bola keluar lapangan permainan melewati garis samping.

Melakukan lemparan ke dalam berarti memulai kembali permainan, yang berupa operan kepada rekan satu tim. Operan yang baik akan memudahkan temannya untuk mengarahkan bola. Kemampuan dalam mengarahkan bola dan kontrol kekuatan lengan serta tumpuan yang kuat akan menentukan baik tidaknya hasil lemparan.

Berikut aturan tentang lemparan ke dalam yang benar:

- (1) Melakukan lemparan harus menggunakan kedua tangan untuk memegang bola.
- (2) Kedua siku tangan menghadap kedepan.
- (3) Kedua ibu jari saling bertemu.
- (4) Kedua kaki sejajar atau depan belakang dengan keduanya menapak pada tanah dan berada diluar garis samping saat akan melakukan lemparan.
- (5) Mata tetap dalam keadaan terbuka, dengan arah tubuh searah dengan sasaran yang akan dituju.

(8) Penjaga gawang (*Goal Keeper*)

Penjaga gawang adalah tembok terakhir yang harus ditaklukkan oleh tim lawan, sehingga peran seorang penjaga gawang sangat dibutuhkan dalam permainan. Menjadi penjaga gawang butuh ketangguhan fisik dan mental.

Menurut Komarudin (2011: 68) cara untuk menjaga gawang yang dilakukan penjaga gawang adalah:

- (1) Menjaga gawang dari serangan pemain yang menguasai bola dapat dilakukan dengan memperhatikan sikap awal, yaitu dengan memperhatikan sikap kaki dan tangan.
- (2) Kedua kaki agak dibuka selebar bahu.
- (3) Kedua lutut menekuk dan rileks.
- (4) Mata tetap dalam keadaan terbuka dan tertuju pada posisi bola.
- (5) Konsentrasi.
- (6) Memperhatikan arah bola dalam keadaan bergulir menyusur tanah atau melayang.
- (7) Merencanakan dengan tepat waktu untuk menangkap, meninju, atau menepis bola.

2) Macam – Macam Taktik dan Strategi Permainan Sepak Bola

a) Strategi Penyerangan

Menurut pendapat Komarudin (2011: 70-74) ada 5 strategi penyerangan dalam permainan sepakbola, yaitu:

(1) Gerakan tanpa bola

Gerakan pemain tanpa bola amat penting untuk menentukan suatu serangan. Gerakan pemain tanpa bola mempunyai beberapa tujuan, salah satunya berlari ke tempat kosong.

(2) Gerakan dengan bola

Dalam sepakbola modern, dimana pertahanan semakin kuat, penjagaan lawan terhadap penyerang semakin ketat sehingga menyulitkan penyerangan dalam menembus pertahanan lawan. Oleh karena itu dibutuhkan strategi penyerangan dengan bola.

(3) *Wall pass* atau operan satu-dua

Strategi *wall pass* sebenarnya merupakan strategi yang sangat sederhana karena hanya melibatkan dua orang pemain. *Wall pass* sangat efektif digunakan apabila pertahanan lawan begitu ketat sehingga tidak memungkinkan penyerang berlama-lama menahan bola.

(4) Lemparan ke dalam (*Throw-in*)

Lemparan ke dalam merupakan salah satu strategi yang potensial untuk melakukan penyerangan. Strategi penyerangan biasanya dilakukan pada daerah pertahanan lawan, dengan setting yang cukup baik dapat langsung menusuk ke jantung pertahanan lawan.

(5) Tendangan penjuru dan tendangan bebas

Tendangan penjuru dan tendangan bebas merupakan momen menguntungkan dalam penyerangan. Banyak dijumpai tim-tim dunia sangat memanfaatkan kedua tendangan tersebut untuk mencetak gol.

b) Taktik Strategi Pertahanan

Pertahanan dilakukan secara individual, unit maupun tim secara keseluruhan. Secara garis besar strategi pertahanan dalam permainan sepakbola terbagi dalam beberapa macam, yaitu:

- (1) Penjagaan satu lawan satu (*man to man marking*)
- (2) Penjagaan daerah (*zone marking*)
- (3) Penjagaan gabungan (*union marking*)

Untuk pertahanan penjagaan satu lawan satu (*man to man marking*) dilakukan di daerah sepertiga lapangan permainan sendiri, sedangkan untuk penjagaan daerah (*zona marking*) dilakukan di dua pertiga hingga daerah lawan dari lapangan permainan. Penjagaan gabungan (*union marking*) biasanya dilakukan sebuah tim saat menghadapi lawan yang memiliki kemampuan di bawah kemampuan pemain timnya, sehingga dapat dikatakan strategi dalam bertahan disesuaikan dengan situasi dan kondisi lawan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Pindi Agung Efendi (2010) dalam penelitian yang berjudul “Pengetahuan Siswa Putri di SMA 1 Delingo terhadap Manfaat Pendidikan Jasmani” dengan jumlah responden secara keseluruhan sebanyak 70 siswa. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan siswa putri SMA 1 Delingo terhadap manfaat pendidikan jasmani. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode survei. Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan siswa SMA 1 Delingo terhadap manfaat pendidikan

jasmani termasuk dalam kategori cukup sebesar 44,29 % (31 siswa), kategori kurang sebesar 22,86 % (16 siswa), kategori baik sebesar 20,00 % (14 siswa), kategori sangat baik sebesar 7,14 % (5 siswa), dan kategori kurang sebesar 5,71 % (4 siswa).

2. Ary Wicaksono (2004) dalam penelitian yang berjudul “ Pengetahuan dan pemahaman guru penjas SMA Negeri se-Kabupaten sleman terhadap teknik dasar pencak silat sebagai bahan ajar ” dengan jumlah responden secara keseluruhan sebanyak 31 guru. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan dan pemahaman guru penjas SMA Negeri se-Kabupaten sleman terhadap teknik dasar pencak silat sebagai bahan ajar. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan skor test. Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan guru penjas SMA Negeri se-Kabupaten sleman terhadap teknik dasar pencak silat dalam kategori rendah sebanyak 3 guru (25,81%). Termasuk kategori sangat tinggi sebanyak 10 guru (51,2%). Termasuk kategori tinggi sebanyak 18 orang (71,19%).

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teoritik diatas, perkembangan berdasarkan latar belakang dan kajian teoritik maka pembelajaran sepakbola di SMA harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani yang komplit, ideal, dan menyeluruh bukan hanya mencakup

aspek fisik, tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial dan moral agar kelak anak muda itu menjadi seseorang percaya diri, berdisiplin, sehat, bugar dan berpengetahuan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran sepakbola harus ditunjang dengan faktor sarana dan prasarana yang memadai selain dari faktor guru dan siswa itu sendiri. Sarana dan prasarana dapat dikatakan baik apabila memenuhi standar yang ditentukan dan juga dapat memenuhi semua kebutuhan siswanya dan menunjang dari materi ajar baik itu gerak ataupun dari materi teori olahraga. Selain hal tersebut keadaan siswa sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa harus mempunyai motivasi dan juga kondisi yang mendukung karena jika tidak maka tujuan dari pembelajaran akan sulit tercapai. Disini guru juga memegang peranan penting karena guru juga harus memperhatikan aspek kognitif dan afektif tidak melulu mengajarkan materi gerak dalam pendidikan jasmani.

Di SMA N 2 Sleman, materi pembelajaran sepakbola hanya pada aspek psikomotor saja, hanya materi gerak yang menuju teknik bermain sepakbola yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani, materi ajar secara teori hanya diajarkan pada saat di lapangan atau pembelajaran secara praktek, sehingga siswa tidak dapat maksimal untuk menyerap ilmu pengetahuan intelektual. Pengetahuan teori siswa tentang sejarah, organisasi, teknik, peraturan dan strategi permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam pembelajaran sepakbola di SMA N 2 Sleman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survei yang bertujuan untuk mengadakan eksplorasi. Jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis deskriptif ini menggunakan satu variabel atau lebih tapi bersifat mandiri, oleh karena itu analisis tidak berbentuk perbandingan atau hubungan. (Iqbal Hasan, 2004: 185).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 2 Sleman yang beralamat di Jalan Brayut Pandowoharjo Sleman Yogyakarta.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis 31 Januari 2013 sampai Sabtu 2 Januari 2013. Pelaksanaannya dilakukan pada saat bel jam istirahat. Istirahat pertama jam 09.00-09.15 WIB dan 12.00-12.30 WIB.

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini melibatkan satu variabel, yaitu penilaian tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola. Penilaian di sini merupakan tindakan memberikan nilai terhadap pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola.

Untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola digunakan tes dengan butir-butir pertanyaan objektif

yang berkaitan dengan pengetahuan permainan sepakbola. Tingkat kemampuan kognitif dalam penelitian ini diartikan sebagai skor tingkat pengetahuan seorang siswa SMA tentang permainan sepakbola. Adapun yang menjadi pertanyaan dalam instrumen penelitian ini adalah mengenai materi sejarah sepakbola, organisasi sepakbola, peraturan permainan sepakbola, teknik dan strategi permainan sepakbola.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMA N 2 Sleman dengan jumlah 300 siswa. Sugiyono (2010: 118) menyatakan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik *proporsional random sampling*, dikatakan *proporsional random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak perkelas tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Tabel 1. Data Jumlah Populasi Siswa SMA N 2 Sleman

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	
		PUTRA	PUTRI
1.	XA	18	14
2.	XB	16	16
3.	XC	18	14

4.	XI IPA 1	9	17
5.	XI IPA 2	6	19
6.	XI IPS 1	9	15
NO	KELAS	JUMLAH SISWA	
		PUTRA	PUTRI
7.	XI IPS 2	14	11
8.	XII IPA 1	16	20
9.	XII IPS 1	6	16
10.	XII IPS 2	6	14
11.	XII IPS 3	13	11
Jumlah Siswa Keseluruhan		300	

Sumber: Presensi Siswa SMA N 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013

2. Sampel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 134), apabila subjeknya kurang dari 100 diambil semuanya dan apabila subyeknya besar maka diambil 20 sampai 25% dari populasi. Dalam penelitian ini populasi adalah siswa SMA N 2 Sleman. Jumlah siswa SMA N 2 Sleman adalah 300 siswa. Dari keseluruhan 300 siswa diambil sampel sebanyak 25% dari 300 yaitu 75 siswa dan dibagi kedalam 11 kelas dan masing-masing kelas diambil secara acak sejumlah antara 6 sampai 9 siswa dengan cara undian.

Tabel 2. Data Jumlah Sampel Siswa Kelas X SMA N 2 Sleman

NO	KELAS	JUMLAH SAMPEL SISWA (25%)
----	-------	------------------------------

		PUTRA	PUTRI
1.	XA	3	5
2.	XB	5	3
3.	XC	8	0
4.	XI IPA 1	8	1
5.	XI IPA 2	3	3
6.	XI IPS 1	5	1
7.	XI IPS 2	4	2
8.	XII IPA 1	6	0
9.	XII IPS 1	5	1
10.	XII IPS 2	6	0
11.	XII IPS 3	6	0
Jumlah Sampel		75	

Sumber: Teknik Pengumpulan Data

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang digunakan adalah berupa *multiplechoice*. Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen skor total atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah.

Instrumen penelitian tentang pengetahuan sepakbola disusun berdasarkan kisi-kisi yang pengembangannya disesuaikan dengan prinsip

test pengetahuan hasil belajar kognitif dan materi sepakbola. Jumlah soal terdiri dari 50 butir soal yang berupa *multiplechoice*. Butir-butir pertanyaan disusun menggunakan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Digunakan skala dikotomi dengan cara memberi skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

Menurut Sugiyono (2010: 199), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7), dalam menyusun instrumen harus melalui tiga prosedur sebagai berikut:

a) Mendefinisikan Konstrak

Konstrak yang akan diteliti atau diukur dalam penelitian ini adalah penilaian. Penilaian disini berkaitan dengan penilaian terhadap tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola.

b) Menyidik Faktor

Langkah kedua setelah mendefinisikan konstrak adalah menyidik faktor-faktor yang menyusun konstrak. Faktor-faktor itu dijadikan titik tolak untuk menyusun instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden. Konsep penilaian

dalam penelitian ini dikaitkan dengan kemampuan kognitif permainan sepakbola yang dijabarkan menjadi empat faktor yaitu, sejarah sepakbola, organisasi sepakbola, peraturan dalam sepakbola, teknik dan strategi sepakbola.

c) Menyusun butir pernyataan

Butir-butir pernyataan objektif merupakan angket penelitian yang disesuaikan serta mengacu pada factor-faktor yang berpengaruh di dalam penelitian.

Dalam hal ini akan disajikan kisi-kisi pernyataan, adapun faktor kisi-kisi instrumen yang digunakan yaitu:

- 1) Faktor sejarah sepakbola
- 2) Faktor organisasi sepakbola
- 3) Faktor peraturan sepakbola
- 4) Faktor teknik dan taktik sepakbola

d) Dari faktor kemudian ditentukan indikatornya dengan cara, dari faktor-faktor yang sudah ditentukan kemudian dijabarkan kembali menjadi kriteria yang lebih khusus lagi yang tertuang pada kajian teori.

e) Dari kisi – kisi dijabarkan sebagai butir pertanyaan yang berupa *multiplechoice* inilah yang merupakan instrumen penelitian.

f) Instrumen ini kemudian dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen ahli atau *expert judgment*.

- g) Mengadakan perbaikan instrumen sesuai saran dan masukan dosen dosen pembimbing ahli atau *expert judgment*.
- h) Melakukan uji coba kepada subyek yang memiliki cirri-ciri yang hampir sama dengan subyek penelitian yang dilakukan di SMA N 2 Sleman.
- i) Menghitung validitas menggunakan rumus *point biserial* dan reliabilitas menggunakan rumus KR-20 dengan bantuan komputer program *microsoft excel 2007*.
- j) Membakukan instrumen dengan membuang butir-butir soal yang tidak memenuhi syarat dan menghilangkan indikator yang tidak terwakili oleh butir pertanyaan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Peneliti meminta daftar nama siswa SMA N 2 Sleman.
- 2) Peneliti menghitung jumlah siswa SMA N 2 Sleman.
- 3) Peneliti menggunakan *proporsional random sampling* dalam pengambilan sampel dengan cara mengundi nama – nama siswa tiap kelas untuk menentukan sampel.

- 4) Peneliti memberikan kuesioner tes penelitian dan memohon bantuan untuk mengisi kuesioner tersebut.
- 5) Peneliti mengambil kuesioner tes setelah diisi secara lengkap.

KISI – KISI BUTIR SOAL

Tabel 3. Kisi – Kisi Butir Soal:

Variabel	Materi	Jenjang Kognitif
		Pengetahuan
Kemampuan pengetahuan permainan sepakbola	Sejarah sepakbola	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Organisasi sepakbola	7, 10, 8, 9
	Peraturan sepakbola	11, 16, 21, 14, 22, 24, 17, 19, 23, 12, 13, 15, 20, 27, 18, 26, 25, 29, 30, 28, 31, 32, 33, 34, 35
	Teknik permainan sepakbola	36, 44, 40, 42, 39, 43, 47, 45, 38, 41, 37
	Teknik dan Strategi permainan sepakbola	47, 49, 46, 48, 50
Jumlah		50

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 167-168), uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui instrumen yang telah disusun benar-benar merupakan instrumen yang baik atau tidak. Baik buruknya instrumen ditunjukkan oleh tingkat keahlian dan tingkat keandalan. Oleh karena itu pengujian reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Tahap – tahap uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

- a) Uji Validitas

Menurut Suharsini Arikunto (2006: 68), “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Menurut Sugiyono (2010: 173), valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Contohnya, meteran yang valid dapat untuk mengukur panjang dengan teliti, karena meteran memang alat untuk mengukur panjang, tetapi meteran menjadi tidak valid jika digunakan untuk mengukur berat barang.

Berdasarkan pendapat di atas maka suatu instrumen dikatakan valid atau sah apabila mempunyai kejituan dan ketelitian terhadap variabel yang hendak diukur. Instrumen yang valid dan sah pasti memiliki validitas yang tinggi. Dalam penelitian ini yang diukur adalah variabel kemampuan pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola. Validitas instrumen dilakukan dengan melakukan uji coba angket yang diujicobakan kepada populasi yang akan diteliti dan yang mempunyai karakter sama yaitu SMA N 2 Sleman sebanyak 30 orang dan kemudian hasilnya dihitung dengan menggunakan komputer, menggunakan skala dikotomi yang menghasilkan nilai 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban yang salah. Analisis butir soal dilakukan dengan korelasi *point biserial*, kemudian hasilnya dibandingkan dengan nilai korelasi yang ada dalam tabel r. Jika hasil perhitungan nilai korelasi lebih besar dari r tabel

($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka butir instrumen dianggap valid, sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir instrumen dianggap gugur.

Rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi tiap butir adalah:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_T}{S_T} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} : korelasi point biserial
 M_p : Rerata skor subjek yang menjawab benar
 M_T : Rerata skor total
 S_T : Simpangan baku skor total
 p : Proporsi siswa yang menjawab benar
 q : 1- p

Sumber: Suharsimi 2006: 283

b) Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas atau keandalan instrumen. Reliabilitas adalah pengujian tingkat kestabilan dari suatu alat pengukur suatu gejala atau kejadian. Semakin tinggi tingkat reliabilitas suatu alat ukur, maka semakin stabil dan semakin dapat diandalkan. Menurut Sugiyono (2010: 173) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Alat ukur panjang dari karet adalah contoh instrumen yang tidak reliabel/konsisten.

Uji keandalan instrumen dalam penelitian ini menggunakan skor dikotomi (1 dan 0) maka reliabilitas akan dianalisis dengan rumus

KR.20 (Kuder Richardson) dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS*.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} - \left[\frac{st^2 - \sum p_i q_i}{st^2} \right]$$

Keterangan :

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

q_i = $1 - p_i$

s^2 = varians total

Sumber : Sugiyono (2010: 186)

F. Metode Pengambilan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan test soal objektif. Penggunaan tes sebagai instrumen dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan terhadap keterbatasan biaya, waktu dan tenaga yang dimiliki oleh peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dirasa lebih praktis dan efisien karena dalam waktu yang bersamaan peneliti dapat memperoleh data dari responden dalam waktu singkat dan dengan jumlah yang cukup banyak. Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi dan baik penilaian tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola.

G. Hasil Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Setelah diuji validitas atau kesahihan instrumen dengan bantuan komputer, ternyata terdapat beberapa item-item yang gugur. Adapun

kaidah yang digunakan untuk mempertahankan suatu butir apabila mempunyai korelasi yang lebih dari r tabel ($r_{xy} > r_{\text{tabel}}$) dengan taraf signifikansi 5 % yaitu 0,239, dan tidak valid apabila nilai butir pernyataan mempunyai korelasi yang lebih kecil dari r tabel ($r_{xy} < r_{\text{tabel}}$). Rangkuman yang gugur dicantumkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Rangkuman Hasil Analisis Validitas

NO	Jumlah Item	Item Gugur	(r_{xy})	r_{tabel}	Keterangan
1.	50	4	0,094	0,239	Gugur
2.		6	0,154	0,239	Gugur
3.		10	-0,266	0,239	Gugur
4.		13	0,212	0,239	Gugur
5.		20	-0,284	0,239	Gugur
6.		21	0,082	0,239	Gugur
7.		27	0,163	0,239	Gugur
8.		29	-0,559	0,239	Gugur
9.		31	0,203	0,239	Gugur
10.		34	0,056	0,239	Gugur
11.		36	0,000	0,239	Gugur
12.		43	0,180	0,239	Gugur
13.		44	0,161	0,239	Gugur
14.		46	-0,125	0,239	Gugur
15.		48	0,121	0,239	Gugur

Hasil uji validitas ternyata butir-butir item yang telah diuji cobakan dapat mewakili faktor yang ada, karena terbukti dari perhitungan validitas menggunakan rumus *point biserial* dan reliabilitas menggunakan rumus KR-20 keseluruhan butir soal yang berjumlah 50 butir soal angket tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola, 15 butir soal gugur dan 35 butir soal lainnya sah. Hasil perhitungan uji validitas atau kesahihan instrumen dapat dilihat pada lampiran. Dengan demikian 35 instrumen dari variabel tingkat pengetahuan siswa SMA N 2

Sleman terhadap permainan sepakbola dalam penelitian ini dapat digunakan mengambil data penelitian sesungguhnya. Akan tetapi instrumen tersebut juga harus memenuhi persyaratan reliabilitas suatu instrumen. Untuk itu diperlukan pula uji reliabilitas instrumen.

2. Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas atau keandalan instrumen. Butir-butir yang telah valid diuji reliabilitasnya. Untuk menginterpretasikan hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan ukuran yang konservatif adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Interpretasi Hasil Uji Reliabilitas

R	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,000	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2006: 276

Adapun hasil uji reabilitas instrumen tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola berdasarkan perhitungan komputer dengan rumus KR.20 (Kuder Richardson) diperoleh koefisien sebesar 0.886 sehingga jika diinterpretasikan menurut tabel di atas masuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian instrumen variabel tingkat

pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola tersebut dapat dikatakan reliabel dan dapat di pakai.

Setelah dilakukan uji coba dan dianalisis, ternyata diperoleh butir-butir sahih, dan setelah butir-butir sahih ini diperoleh koefisien reabilitas yang tinggi, maka berarti instrumen ini dapat untuk mengumpulkan data yang dapat dipercaya.

Berdasarkan pada faktor dari masing-masing variabel yang telah valid dan reliabel maka diperoleh kisi-kisi angket sebagai berikut:

Tabel.6.Kisi – Kisi Butir Soal yang Valid dan Reliabel

Variabel	Materi	Jenjang Kognitif
		Pengetahuan
Kemampuan pengetahuan permainan sepakbola	Sejarah sepakbola	1, 2, 3
	Organisasi sepakbola	4, 5, 6
	Peraturan sepakbola	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 35
	Teknik permainan sepakbola	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32
	Taktik/Strategi permainan sepakbola	33, 34, 35
Jumlah		35

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Perhitungan persentase setiap

butir diperoleh dengan cara membagi skor yang diperoleh dengan skor yang diharapkan, kemudian dikalikan 100%.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

f = frekuensi jawaban responden

N = jumlah frekuensi jawaban yang diharapkan

Sumber: Anas Sudijono, (1994: 40)

Menurut Slameto (2001: 186), untuk memberikan makna pada skor yang ada dibuat bentuk kategori atau kelompok menurut tingkatan yang ada. Kategori terdiri dari lima kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengkategorian itu menggunakan rata-rata hitung (\bar{X}) dan simpangan baku/standar deviasi (Sd). Rentangan pengkategorian dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 7. Rentangan Norma Pengetahuan

NO	Rentangan Norma	Kategori
1.	$\bar{x} + 1,5 \text{ Sd} < X$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{x} + 0,5 \text{ Sd} < X \leq \bar{x} + 1,5 \text{ Sd}$	Tinggi
3.	$\bar{x} - 0,5 \text{ Sd} < X \leq \bar{x} + 0,5 \text{ Sd}$	Sedang
4.	$\bar{x} - 1,5 \text{ Sd} < X \leq \bar{x} - 0,5 \text{ Sd}$	Rendah
5.	$\bar{x} \leq X - 1,5 \text{ Sd}$	Sangat Rendah

Sumber: Slameto (2001: 186)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian

Variabel penelitian ini merupakan variabel tunggal yaitu pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola. Pada penelitian ini menggunakan 35 item pernyataan. Data penelitian diperoleh dari tes *multiplechoice* yang diisi oleh responden sebanyak 75 siswa. Pengetahuan siswa diamati dalam 4 faktor yaitu pengetahuan sejarah permainan sepakbola, pengetahuan organisasi permainan sepakbola, pengetahuan peraturan permainan sepakbola, pengetahuan teknik dan strategi permainan sepakbola. Hasil analisis deskriptif data pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola tahun ajaran 2012/2013 dihitung menggunakan aplikasi *SPSS versi 16,00 for windows*.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Adapun teknik perhitungannya menggunakan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “rendah” dan “sangat rendah”. Pengkategorian dibuat berdasarkan nilai *mean*, *median*, *modus*, standar deviasi, minimal, dan nilai maksimal hasil perhitungan deskriptif yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil pengkategorian masing-masing data penelitian adalah sebagai berikut:

1) Pengetahuan Siswa terhadap Permainan Sepakbola

Hasil perhitungan deskriptif data pengetahuan siswa diperoleh nilai *mean* sebesar 26,99; *median* sebesar 28,00; *modus* sebesar 28,00; standar deviasi sebesar 4,33; minimal sebesar 14,00 dan nilai maksimal

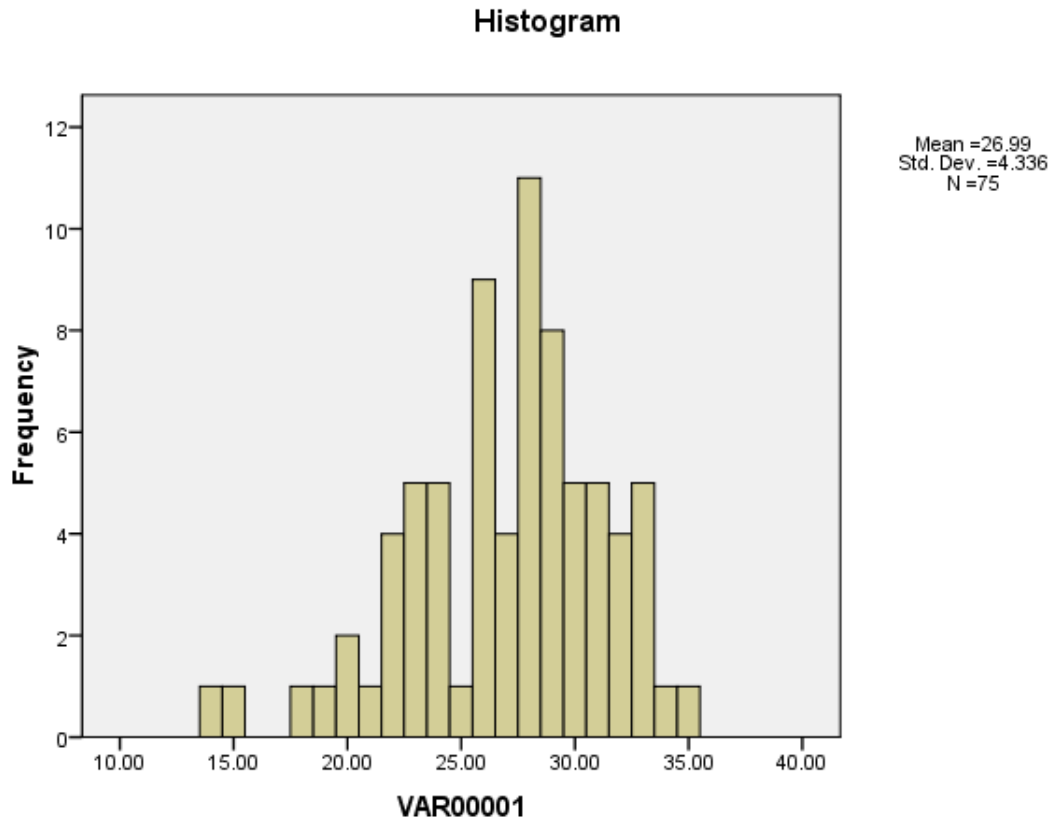
sebesar 35,00. Nilai *mean* dan standar deviasi tersebut digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kategorisasi Data Pengetahuan Siswa

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$33 < x$	2	2.6	Sangat tinggi
$29 < x \leq 33$	19	25.3	Tinggi
$24 < x \leq 29$	34	45.3	Sedang
$20 < x \leq 24$	14	18.6	Rendah
$x \leq 20$	6	8.2	Sangat Rendah
Total	75	100.0	

Tabel di atas diketahui sebanyak 2 siswa (2,6%) mempunyai pengetahuan dengan kategori “sangat tinggi”, sebanyak 19 siswa (25,3%) mempunyai pengetahuan dengan kategori “tinggi”, sebanyak 34 siswa (45,3%) mempunyai pengetahuan dengan kategori “sedang”, dan 14 siswa (18,6%) mempunyai pengetahuan dengan kategori “rendah” dan 6 siswa (8,2%) dengan kategori sangat “rendah”. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengetahuan siswa terhadap permainan tahun ajaran 2012/2013 dengan kategori “sedang”.

Hasil ini dapat digambarkan dalam tabel histogram di bawah ini:



Gambar 1. Histogram Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola

Peneliti juga menghitung analisis statistik masing-masing faktor.

Adapun perhitungan tiap faktornya yaitu sebagai berikut:

2) Faktor Sejarah Permainan Sepakbola

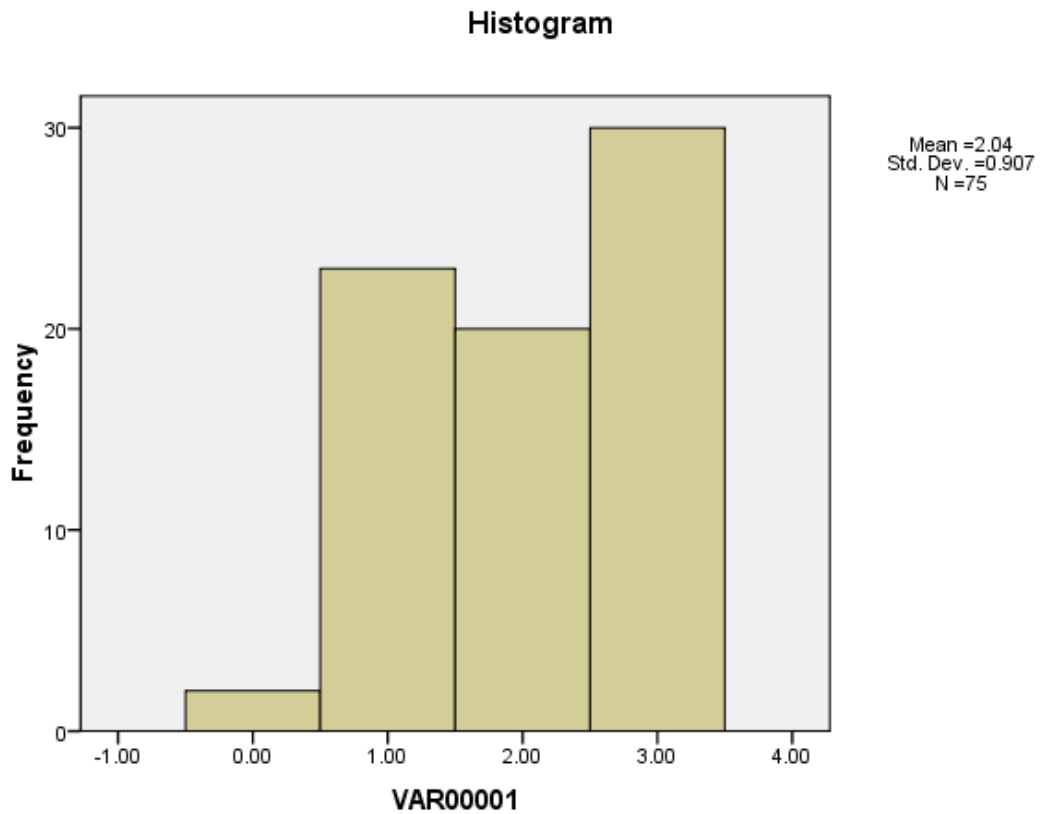
Pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola dari faktor sejarah permainan sepakbola dengan tes yang berjumlah 3 butir menghasilkan analisis data, *mean* sebesar 2.04, *median* sebesar 2.00, *modus* sebesar 3.00, dan standar deviasi sebesar 0.91.

Distribusi frekuensi pengkategorian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.9 Kategorisasi Data Pengetahuan Sejarah Siswa

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$3 < x$	0	0.00	Sangat tinggi
$2 < x \leq 3$	30	40.00	Tinggi
$1 < x \leq 2$	20	26.7	Sedang
$0 < x \leq 1$	23	30.6	Rendah
$x \leq 0$	2	2.7	Sangat Rendah
Total	75	100.0	

Tabel di atas diketahui sebanyak 30 siswa (40%) mempunyai pengetahuan sejarah dengan kategori “tinggi”, sebanyak 20 siswa (26,7%) mempunyai pengetahuan sejarah dengan kategori “sedang”, sebanyak 23 siswa (30,6%) mempunyai pengetahuan sejarah dengan kategori “rendah”, dan 2 siswa (2,7%) mempunyai pengetahuan sejarah dengan kategori “sangat rendah”. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengetahuan sejarah siswa terhadap permainan termasuk kategori “tinggi”. Apabila digambarkan dengan histogram akan terlihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2. Histogram Tingkat Pengetahuan Sejarah Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola

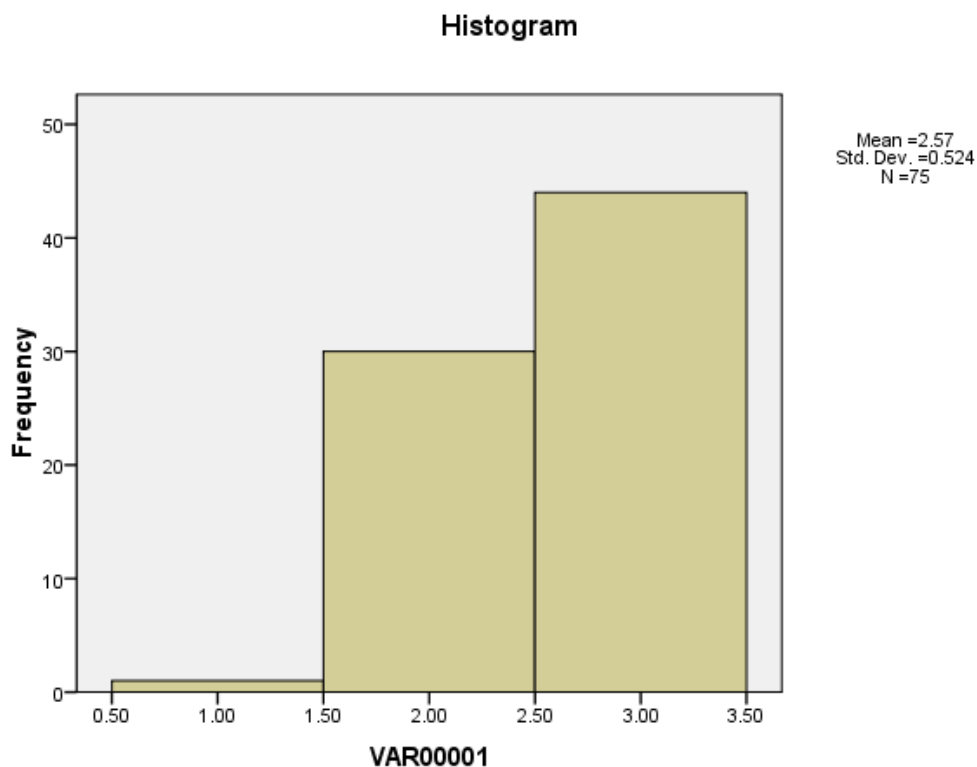
3) Faktor Organisasi Permainan Sepakbola

Pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola dari faktor organisasi permainan sepakbola dengan tes yang berjumlah 3 butir menghasilkan analisis data, *mean* sebesar 2.57, *median* sebesar 3.00, *modus* sebesar 3.00, dan standar deviasi sebesar 0.52. Distribusi frekuensi pengkategorian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.10 Kategorisasi Data Pengetahuan Organisasi Siswa

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$3 < x$	0	0.00	Sangat tinggi
$2 < x \leq 3$	44	58.7	Tinggi
$2 < x \leq 2$	30	40.0	Sedang
$1 < x \leq 0$	1	1.3	Rendah
$x \leq 1$	0	0.00	Sangat Rendah
Total	75	100.0	

Tabel di atas diketahui sebanyak 44 siswa (58,7%) mempunyai pengetahuan organisasi dengan kategori “tinggi”, sebanyak 30 siswa (40%) mempunyai pengetahuan organisasi dengan kategori “sedang”, sebanyak 1 siswa (1,3%) mempunyai pengetahuan organisasi dengan kategori “rendah”. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengetahuan organisasi siswa terhadap permainan termasuk kategori “tinggi”. Apabila digambarkan dengan histogram akan terlihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3. Histogram Tingkat Pengetahuan Organisasi Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola

4) Faktor Peraturan Permainan Sepakbola

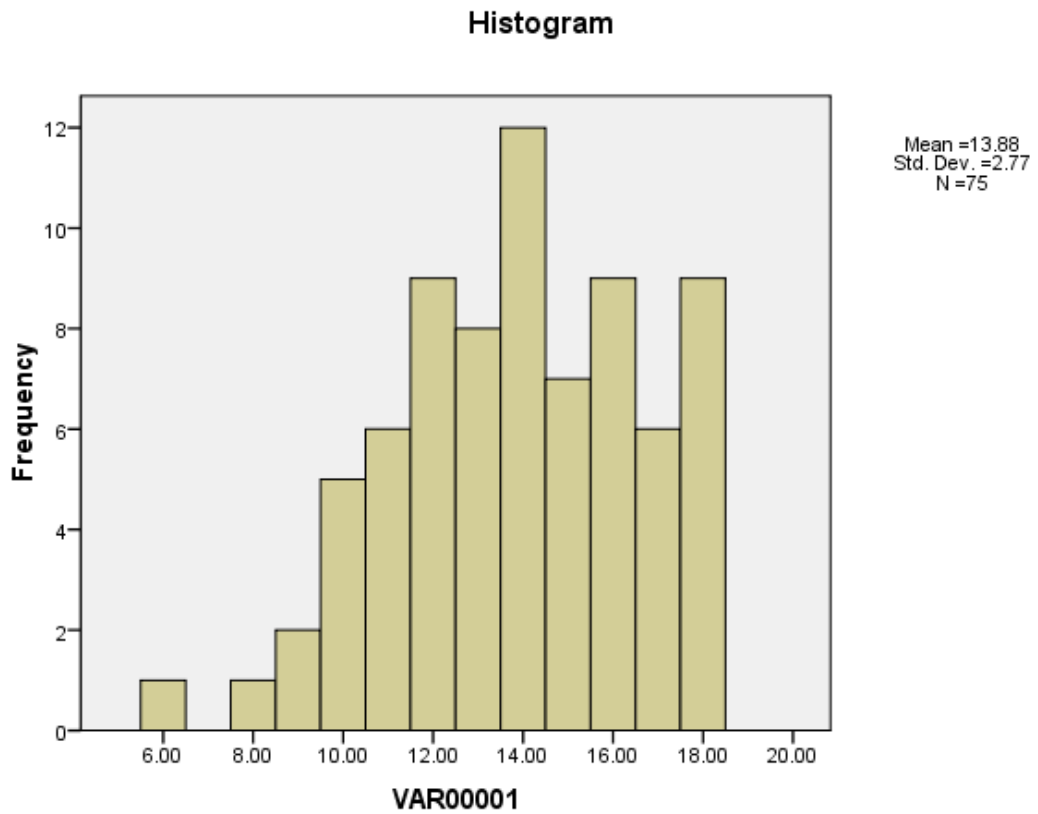
Pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola dari faktor peraturan permainan sepakbola dengan tes yang berjumlah 18 butir menghasilkan analisis data, *mean* sebesar 13.88, *median* sebesar 14.00, *modus* sebesar 14.00, dan standar deviasi sebesar 2.77.

Distribusi frekuensi pengkategorian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.11 Kategorisasi Data Pengetahuan Peraturan Siswa

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$18 < x$	0	0.00	Sangat tinggi
$15 < x \leq 18$	24	32.0	Tinggi
$12 < x \leq 15$	27	36.0	Sedang
$9 < x \leq 12$	20	26.7	Rendah
$x \leq 9$	4	5.3	Sangat Rendah
Total	75	100.0	

Tabel di atas diketahui sebanyak 24 siswa (32%) mempunyai pengetahuan peraturan dengan kategori “tinggi”, sebanyak 27 siswa (36%) mempunyai pengetahuan peraturan dengan kategori “sedang”, sebanyak 20 siswa (26,7%) mempunyai pengetahuan peraturan dengan kategori “rendah”, sebanyak 4 siswa (5,3%) mempunyai pengetahuan peraturan dengan kategori “sangat rendah”. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengetahuan organisasi siswa terhadap permainan termasuk kategori “sedang”. Apabila digambarkan dengan histogram akan terlihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. Histogram Tingkat Pengetahuan Peraturan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola

5) Faktor Teknik dan Strategi Permainan Sepakbola

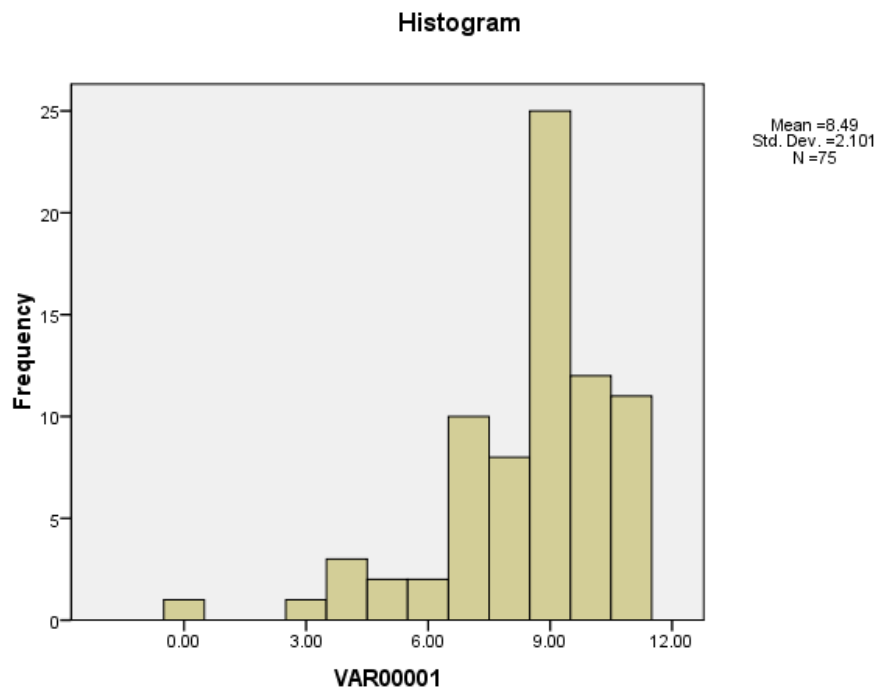
Pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola dari faktor peraturan permainan sepakbola dengan tes yang berjumlah 11 butir menghasilkan analisis data, *mean* sebesar 8.49, *median* sebesar 9.00, *modus* sebesar 9.00, dan standar deviasi sebesar 2.10.

Distribusi frekuensi pengkategorian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.12 Kategorisasi Data Pengetahuan Teknik dan Strategi Siswa

Interval Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$11 < x$	0	0.00	Sangat tinggi
$9 < x \leq 11$	23	30.0	Tinggi
$7 < x \leq 9$	33	44.0	Sedang
$5 < x \leq 7$	12	16.0	Rendah
$x \leq 5$	7	9.3	Sangat Rendah
Total	75	100.0	

Tabel di atas diketahui sebanyak 23 siswa (30,7%) mempunyai pengetahuan peraturan dengan kategori “tinggi”, sebanyak 33 siswa (44%) mempunyai pengetahuan peraturan dengan kategori “sedang”, sebanyak 12 siswa (16%) mempunyai pengetahuan peraturan dengan kategori “rendah”, sebanyak 7 siswa (9,3%) mempunyai pengetahuan peraturan dengan kategori “sangat rendah”. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengetahuan organisasi siswa terhadap permainan termasuk kategori “sedang”. Apabila digambarkan dengan histogram akan terlihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 5. Histogram Tingkat Pengetahuan Teknik dan Strategi Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola

C. Pembahasan

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola tahun ajaran 2012/ 2013 dengan kategori “sedang” sebesar 45,3%. Hal ini sejalan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah bahwa jam pembelajaran teori olahraga di rasa kurang, sehingga pengetahuan siswa mengenai olahraga terutama permainan sepakbola kurang maksimal.

Pengukuran pengetahuan tentang sejarah dan organisasi permainan sepakbola dengan kategori “tinggi”. Hal ini disebabkan karena umumnya siswa familiar terhadap sejarah dan organisasi sepakbola. Pada pembelajaran di kelas, selain siswa diberikan pengetahuan tentang teknik dan strategi

permainan sepak bola, siswa juga diberikan pengetahuan tentang sejarah-sejarah permainan sepakbola dan organisasi dunia dan dalam negeri.

Pengukuran pengetahuan tentang peraturan, teknik dan strategi permainan sepakbola dengan kategori sedang. Hal ini disebabkan karena terdapat soal-soal tes yang kurang sesuai untuk siswa SMA. Selain itu, teori yang diajarkan di sekolah hanya pada saat pembelajaran praktek berlangsung dan waktu pembelajaran yang sedikit, sehingga teori-teori yang disampaikan oleh guru tidak maksimal.

Pembelajaran pengetahuan sejarah dan organisasi permainan sepakbola sudah baik, namun dari peraturan, teknik dan strategi permainan sepakbola di sekolah masih di rasa kurang karena materi-materi permainan, teknik dan strategi yang sangat banyak. Terobosan-terobosan baru bisa digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa di bidang olahraga, khususnya permainan sepakbola.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa variabel secara keseluruhan besarnya tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola termasuk dalam kategori “sedang”. Sebanyak 2 siswa (2,6%) mempunyai tingkat pengetahuan “sangat tinggi”, 19 siswa (25,3%) mempunyai tingkat pengetahuan “tinggi”, 34 siswa (45,3%) mempunyai tingkat pengetahuan “sedang”, 14 siswa (18,6%) mempunyai tingkat pengetahuan “rendah”, dan 6 siswa (8,2%) mempunyai tingkat pengetahuan “sangat rendah”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dengan didapatkannya data-data penelitian ini mempunyai beberapa konsekuensi dalam tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola. Konsekuensi implikasi yang terkait dengan penelitian ini ialah:

1. Tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola secara umum cukup baik, oleh karena itu perlu ditingkatkan.
2. Hasil besar kecilnya tingkat pengetahuan siswa tersebut seharusnya bisa menjadi tolak ukur seberapa besar daya tarik masyarakat terhadap kualitas pembelajaran olahraga di SMA N 2 Sleman.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yang ada, di antaranya:

1. Saat penelitian berlangsung kurang meratanya responden antara siswa laki-laki dan perempuan, sehingga tidak khusus antara pengetahuan siswa laki-laki dan pengetahuan siswa perempuan. Kemudian hanya ada 4 faktor atau materi yang digunakan untuk menilai tingkat pengetahuan siswa, padahal ada banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa.
2. Karena keterbatasan waktu, dana dan tenaga, instrumen penelitian yang digunakan hanya angket dan tidak dilakukan penelitian tentang keterampilan siswa dalam permainan sepakbola.

D. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa SMA N 2 Sleman terhadap permainan sepakbola, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi para siswa

Hendaknya, selain mempraktikkan pelajaran olahraga dengan baik, perlu juga mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan olahraga.

2. Bagi guru penjaskes

Selain memberikan pembelajaran dengan praktik di lapangan, perlu memberikan teori tambahan tentang olahragadan memotivasi siswa untuk memahami teori olahraga dengan baik.

3. Bagi peneliti

Sebagai refrensi atau panduan tentang penelitian dengan judul Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng. (1989). *Pengantar Asas-asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi*. Jakarta : LPTK Jakarta.
- Anas Sudijono.(2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Ary Wicaksono. (2004). *Pengetahuan dan Pemahaman Guru Penjas SMA Negeri se-Kabupaten Sleman Terhadap Teknik Dasar Pencak Silat Sebagai Bahan Ajar*. Yogyakarta : FIK UNY.
- <http://www.blogpenerang.com/2013/02/peraturan-permainan-sepak-bola.html>
diakses tanggal 11 Mei 2012, jam 19.00 WIB.
- Iqbal Hasan. (2004). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Joseph A.Luxbacher. (2004). *Sepakbola taktik dan teknik bermain*.Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Jujun S. Suriasumantri. (1993). *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Komarudin. (2011). *Dasar Gerak Sepakbola*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Ngalim Purwanto. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo. (2003). *Pendidikan dan perilaku kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- (2007). *Pendidikan dan perilaku kesehatan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Pindi Agung Efendi. (2010). *Pengetahuan Siswa Putri di SMA 1 Delingo Terhadap Manfaat Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Slameto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sri Rumini ,dkk (1993). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineke Cipta.
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

----- (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinata. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.

Lampiran 1. Angket Uji Coba Penelitian

Saya memohon bantuan siswa SMA N 2 SLEMAN untuk mengisi angket atau soal ini, Untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman Terhadap Permainan Sepakbola. Informasi yang diberikan semata – mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa SMA N 2 Sleman. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya.

Identitas diri

Nama :

Kelas :

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

Berikanlah jawaban silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terima kasih.

1. Permainan sepakbola kuno berasal dari negara...
(a) Amerika Serikat (b) Brasil (c) Yunani (d) Inggris
2. Negara Yunani mengenal sepakbola dengan nama...
(a) *Tsu-Chi* (b) *Episkyros* (c) *Harpastum* (d) *Soccer*
3. Negara Cina mengenal sepakbola dengan nama...
(a) *Tsu-Chi* (b) *Episkyros* (c) *Harpastum* (d) *Soccer*
4. Negara Romawi mengenal sepakbola dengan nama...
(a) *Tsu-Chi* (b) *Episkyros* (c) *Harpastum* (d) *Soccer*
5. Negara manakah yang menyempurnakan permainan sepakbola modern...
(a) Inggris (b) Prancis (c) Brasil (d) Yunani
6. Pertama kali peraturan sepakbola dibuat di Cambridge University Inggris yang terdiri dari 11 pasal peraturan, peraturan tersebut lebih dikenal dengan sebutan...
(a) *Rule the game* (b) *Rule of football* (c) *Cambridge rules of football* (d) *Rule game*
7. Induk organisasi sepakbola dunia adalah...
(a) IFVB (b) FIFA (c) IVVF (d) IVBF

8. Badan indonesia yang mengurus persepakbolaan adalah...
(a) PSSI (b) PBVSI (c) PERBASI (d) PBSI
9. Anggota PSSI adalah...
(a) Klub sepakbola tingkat kota (c) Klub sepakbola tingkat kabupaten
(b) Klub sepakbola professional (d) Klub sepakbola independen
10. FIFA berdiri atau lahir di negara...
(a) Prancis (b) Inggris (c) Germany (d) Spanyol
11. Ukuran lapangan sepakbola resmi adalah...
(a) 120 x 90 m (b) 120 x 95 m (c) 125 x 90 m (d) 125 x 95 m
12. Lama permainan dalam permainan sepakbola adalah...
(a) 2 x 25 menit (b) 2 x 30 menit (c) 2 x 45 menit (d) 2 x 90 menit
13. Lama perpanjangan waktu dalam permainan sepakbola adalah...
(a) 2 x 5 menit (b) 2 x 10 menit (c) 2 x 15 menit (d) 2 x 20 menit
14. Berapakah jumlah pemain yang bermain dalam permainan sepakbola...
(a) 5 orang (b) 6 orang (c) 9 orang (d) 11 orang
15. Istilah yang digunakan dalam sepakbola ketika memulai pertandingan biasa disebut...
(a) *Offside* (b) *Kick off* (c) *Throw – in* (d) *Pinalty*
16. Berapa diameter garis tengah lapangan...
(a) 91,5 meter (b) 9,15 meter (c) 19,5 meter (d) 195 meter
17. Orang yang memimpin jalannya pertandingan disebut...
(a) Panitia (b) *Scorer* (c) Pelatih (d) Wasit
18. Jika bola mantul dari badan wasit atau asisten wasit ketika permainan, maka...
(a) Pelanggaran (c) Tendangan gawang
(b) Bola dalam permainan (d) Diulang
19. Ada berapa wasit dalam pertandingan resmi permainan sepakbola...
(a) 1 orang (b) 2 orang (c) 3 orang (d) 4 orang
20. Jika wasit menghentikan permainan untuk memberikan peringatan, permainan dimulai lagi dengan...
(a) Tendangan bebas (c) Tendangan penjur
(b) Tendangan bebas tidak langsung (d) Tendangan gawang

21. Ukuran berat bola adalah...
(a) 410 – 450 gr (b) 450 – 480 gr (c) 480 – 500 gr (d) 500 – 550 gr
22. Berapa maksimal pergantian pemain dalam permainan sepakbola...
(a) Dua (b) Tiga (c) Empat (d) Lima
23. Siapakah yang menentukan jika pemain dalam posisi ofsaid...
(a) Suporter (b) Pelatih (c) Asisten wasit (d) Asisten pelatih
24. Berikut perlengkapan pemain sepakbola, *kecuali*...
(a) Kostum (b) Perhiasan (c) Sepatu (d) Pelindung tulang kering
25. Saat pemain lawan berada lebih dekat ke garis gawang lawan dari pada bola dan pemain lawan, maka disebut...
(a) *Pinalty* (b) *Offside* (c) *Kickoff* (d) *Freekick*
26. Gol tercipta jika...
(a) Melewati garis gawang (c) Berada di garis gawang
(b) Melewati penjaga gawang (d) Berada di belakang gawang
27. Salah satu cara untuk memulai kembali pertandingan, *kecuali*...
(a) *Pinalty* (b) *Corner kick* (c) *Free kick* (d) *Drop ball*
28. Tendangan bebas yang dilakukan sebuah tim karena terjadi pelanggaran biasa disebut...
(a) *Kick off* (b) *Free kick* (c) *Penalty kick* (d) *Support*
29. Memberikan kartu kuning terhadap pemain yang melakukan pelanggaran menandakan pemain tersebut...
(a) Keluar dari permainan (c) Harus diganti
(b) Harus waspada (d) Mendapatkan peringatan pertama
30. Jika terdapat pemain yang mendapatkan dua kartu kuning maka wasit berhak untuk...
(a) Mengeluarkan pemain (c) Menghentikan permainan
(b) meniup peluit (d) Memberikan peringatan
31. Berikut prosedur tendangan hukuman, *kecuali*...
(a) Menendang ke arah depan
(b) Tidak boleh memainkan bola dua kali
(c) Sah, jika langsung terjadi gol
(d) Bola dalam permainan, bila bergerak
32. *Throw – in* adalah...
(a) Lemparan ke dalam (c) Tendangan bebas
(b) Tendangan pinalty (d) Tendangan sudut

33. *Throw – in* dilakukan ketika...
(a) Terjadi pelanggaran (c) Terjadi offside
(b) Bola mengenai tangan pemain (d) Bola keluar dari tepi lapangan
34. Jika bola keluar dari garis gawang yang dilakukan oleh pemain lawan, maka...
(a) Tendangan sudut (c) Tendangan bebas
(b) Tendangan gawang (d) *Throw-in*
35. Apa nama lain dari tendangan sudut...
(a) *Free kick* (b) *Corner kick* (c) *Throw-in* (d) *Kick off*
36. Cara pemain menguasai gerak tubuhnya dalam permainan, disebut...
(a) Teknik (b) Strategi (c) Teknik badan (d) Taktik
37. Menangkap, meninju, atau menepis bola, adalah salah satu teknik dalam...
(a) Menghalangi lawan (b) Menjaga gawang (c) Mencetak gol (d) Memberi umpan
38. Istilah *slide tackle* adalah cara untuk...
(a) Merebut bola (c) Menendang bola
(b) Menangkap bola (d) Mencederai lawan
39. Operan jauh atas biasa disebut dengan...
(a) *Passing* (b) *Long passing* (c) *Short passing* (d) *Heading*
40. Tujuan dari menggiring yaitu...
(a) Mencederai lawan (c) Mengumpan
(b) Melewati lawan (d) Mencetak gol
41. Aturan mengenai lemparan ke dalam, *kecuali*...
(a) Melempar dari depan dada
(b) Kedua kaki tidak boleh bergerak
(c) Posisi badan sesuai dengan arah lemparan
(d) Melempar dengan kedua tangan
42. Menggiring bola dalam permainan sepakbola sering disebut...
(a) *Heading* (b) *Shooting* (c) *Trapping* (d) *Dribbling*
43. Ada berapa macam operan dalam permainan sepakbola...
(a) Empat (b) Tiga (c) Dua (d) Satu
44. Kemampuan pemain saat menerima bola disebut...
(a) *Control* (b) *Dribbling* (c) *Passing* (d) *Heading*

45. Menyundul bola dalam permainan sepakbola sering disebut dengan...
(a) *Heading* (b) *Passing* (c) *Ttrapping* (d) *Dribbling*
46. *Zone marking* biasa digunakan ketika...
(a) Menyerang (b) Keadaan mendesak (c) Berlatih (d) Bertahan
47. Berikut salah satu macam gerakan teknik badan tanpa bola yaitu...
(a) Berlari (b) Menendang (c) Melempar (d) Menggiring
48. Pemain *defender* dalam permainan sepakbola biasanya berada di posisi...
(a) Depan (b) Samping (c) Tengah (d) Belakang
49. Berikut beberapa bentuk penyerangan, *kecuali*...
(a) Operan satu-dua (c) *Throw-in*
(b) Tendangan bebas (d) Tendangan pinalty
50. Penjagaan satu lawan satu dalam sepakbola sering disebut...
(a) *Man to man marking* (c) *Union marking*
(b) *Zone marking* (d) *One in one*

Lampiran 2. Data Ujicoba Validitas

N o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1
2	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1
3	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
5	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
10	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0
12	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1
13	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1
14	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
15	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
16	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
17	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1

1 8	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
1 9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1
2 0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
2 1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1
2 2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
2 3	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
2 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
2 5	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1
2 6	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
2 7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0
2 8	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0
2 9	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0
3 0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0

No.	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0
2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
3	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1
4	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
12	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
14	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
16	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
17	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0
20	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
21	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
23	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0

24	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1
26	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
28	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0
29	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0
30	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1

Lampiran 3. Perhitungan Uji Coba Validitas

UJI VALIDITAS KORELASI POINT BISERIAL

Rumus:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_T}{S_T} \sqrt{p/q}$$

Soal	M _p	M _T	M _p - M _T	S _T	p	q	√ p/q	P. Biserial	Status
1	35,696	34,533	1,162	6,61	0,767	0,233	1,813	0,319	valid
2	36,235	34,533	1,702	6,61	0,567	0,433	1,144	0,294	valid
3	34,862	34,533	0,329	6,61	0,967	0,033	5,385	0,268	valid
4	34,909	34,533	0,376	6,61	0,733	0,267	1,658	0,094	gugur
5	36,176	34,533	1,643	6,61	0,567	0,433	1,144	0,284	valid
6	35,042	34,533	0,508	6,61	0,800	0,200	2,000	0,154	gugur
7	39,600	34,533	5,067	6,61	0,167	0,833	0,447	0,343	valid
8	34,931	34,533	0,398	6,61	0,967	0,033	5,385	0,324	valid
9	36,105	34,533	1,572	6,61	0,633	0,367	1,314	0,312	valid
10	34,207	34,533	-0,326	6,61	0,967	0,033	5,385	-0,266	gugur
11	36,895	34,533	2,361	6,61	0,633	0,367	1,314	0,469	valid
12	36,320	34,533	1,787	6,61	0,833	0,167	2,236	0,604	valid
13	34,793	34,533	0,260	6,61	0,967	0,033	5,385	0,212	gugur
14	36,471	34,533	1,937	6,61	0,567	0,433	1,144	0,335	valid
15	36,208	34,533	1,675	6,61	0,800	0,200	2,000	0,507	valid
16	37,267	34,533	2,733	6,61	0,500	0,500	1,000	0,413	valid
17	34,862	34,533	0,329	6,61	0,967	0,033	5,385	0,268	valid

18	37,300	34,533	2,767	6,61	0,667	0,333	1,414	0,592	valid
19	38,700	34,533	4,167	6,61	0,333	0,667	0,707	0,446	valid
20	29,750	34,533	-4,783	6,61	0,133	0,867	0,392	-0,284	gugur
21	35,300	34,533	0,767	6,61	0,333	0,667	0,707	0,082	gugur
22	37,800	34,533	3,267	6,61	0,667	0,333	1,414	0,699	valid
23	35,222	34,533	0,689	6,61	0,900	0,100	3,000	0,313	valid
24	37,800	34,533	3,267	6,61	0,667	0,333	1,414	0,699	valid
25	36,105	34,533	1,572	6,61	0,633	0,367	1,314	0,312	valid
26	36,167	34,533	1,633	6,61	0,800	0,200	2,000	0,494	valid
27	35,238	34,533	0,705	6,61	0,700	0,300	1,528	0,163	gugur
28	35,609	34,533	1,075	6,61	0,767	0,233	1,813	0,295	valid
29	32,880	34,533	-1,653	6,61	0,833	0,167	2,236	-0,559	gugur
30	36,174	34,533	1,641	6,61	0,767	0,233	1,813	0,450	valid
31	34,893	34,533	0,360	6,61	0,933	0,067	3,742	0,203	gugur
32	35,179	34,533	0,645	6,61	0,933	0,067	3,742	0,365	valid
33	38,600	34,533	4,067	6,61	0,167	0,833	0,447	0,275	valid
34	34,929	34,533	0,395	6,61	0,467	0,533	0,935	0,056	gugur
35	34,679	34,533	0,145	6,61	0,933	0,067	1,000	1,000	valid
36	35,333	34,533	0,800	6,61	0,300	0,700	0,000	0,000	gugur
37	35,962	34,533	1,428	6,61	0,867	0,133	2,550	0,551	valid
38	38,000	34,533	3,467	6,61	0,233	0,767	0,552	0,289	valid
39	36,609	34,533	2,075	6,61	0,767	0,233	1,813	0,569	valid
40	35,192	34,533	0,659	6,61	0,867	0,133	2,550	0,254	valid
41	38,100	34,533	3,567	6,61	0,667	0,333	1,414	0,763	valid
42	36,083	34,533	1,550	6,61	0,800	0,200	2,000	0,469	valid
43	35,000	34,533	0,467	6,61	0,867	0,133	2,550	0,180	gugur

44	34,889	34,533	0,356	6,61	0,900	0,100	3,000	0,161	gugur
45	36,625	34,533	2,092	6,61	0,800	0,200	2,000	0,633	valid
46	34,379	34,533	-0,154	6,61	0,967	0,033	5,385	-0,125	gugur
47	36,500	34,533	1,967	6,61	0,800	0,200	2,000	0,595	valid
48	35,235	34,533	0,702	6,61	0,567	0,433	1,144	0,121	gugur
49	38,250	34,533	3,717	6,61	0,533	0,467	1,069	0,601	valid
50	37,471	34,533	2,937	6,61	0,567	0,433	1,144	0,508	valid
Jumlah butir valid									35
Reliabilitas KR-20 =									0,886

Keterangan:

$r_{p\text{ bis}}$: korelasi point biserial

M_p : Rerata skor subjek yang menjawab benar

M_T : Rerata skor total

S_T : Simpangan baku skor total

p : Proporsi siswa yang menjawab benar

q : $1 - p$

Lampiran 4. Perhitungan Uji Reliabilitas dengan KR – 20

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0
2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
3	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0
12	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
13	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
14	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
15	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
16	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1
17	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0
18	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
19	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1

23	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1
26	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
27	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0
28	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0
29	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
30	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0
Np	23	17	29	17	5	29	19	19	25	17	24	15	29	20	10	20	27	20
p	0,8	0,6	1	0,6	0,2	1	0,6	0,6	0,8	0,6	0,8	0,5	1	0,7	0,3	0,7	0,9	0,7
q	0,2	0,4	0	0,4	0,8	0	0,4	0,4	0,2	0,4	0,2	0,5	0	0,3	0,7	0,3	0,1	0,3
pq	0,2	0,2	0	0,2	0,1	0	0,2	0,2	0,1	0,2	0,2	0,3	0	0,2	0,2	0,2	0,1	0,2

No.	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	To
1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	
2	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	
3	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	
4	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
5	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
10	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	
11	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
12	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
15	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	
16	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	
17	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
19	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
20	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
21	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	
22	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	
24	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
25	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	

26	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
27	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	
28	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	
29	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
30	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	
Np	19	24	23	23	28	5	28	26	7	23	26	20	24	24	24	16	17	
p	0,6	0,8	0,8	0,8	0,9	0,2	0,9	0,9	0,2	0,8	0,9	0,7	0,8	0,8	0,8	0,5	0,6	
q	0,4	0,2	0,2	0,2	0,1	0,8	0,1	0,1	0,8	0,2	0,1	0,3	0,2	0,2	0,2	0,5	0,4	
pq	0,2	0,2	0,2	0,2	0,1	0,1	0,1	0,1	0,2	0,2	0,1	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	5
Vt																		42

Rumus :

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left[\frac{st^2 - \sum p_i q_i}{st^2} \right]$$

Keterangan :

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1
 q_i = 1 – p_i
 st^2 = varians total

Hasil Uji Coba

$k = 35$

Varian total = 42,754

$\sum p_i q_i = 5,942$

$$\begin{aligned}
 r_i &= \frac{35}{35-1} \left\{ \frac{42,754 - 5,942}{42,754} \right\} \\
 &= \frac{35}{34} \left\{ \frac{36,812}{42,754} \right\}
 \end{aligned}$$

$$= 1,0294 \times 0,861$$

$$= 0,886$$

Lampiran 5. Angket Penelitian yang Valid dan Reliabel

Saya memohon bantuan siswa SMA N 2 SLEMAN untuk mengisi angket atau soal ini, Untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman Terhadap Permainan Sepakbola. Informasi yang diberikan semata – mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa SMA N 2 Sleman. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya.

Identitas diri

Nama :

Kelas :

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

Berikanlah jawaban silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terima kasih.

1. Permainan sepakbola kuno berasal dari negara...
(a) Amerika Serikat (b) Brasil (c) Yunani (d) Inggris
2. Negara cina mengenal sepakbola dengan nama...
(a) *Tsu-Chi* (b) *Episkyros* (c) *Harpastum* (d) *Soccer*
3. Negara manakah yang menyempurnakan permainan sepakbola modern...
(a) Inggris (b) Prancis (c) Brasil (d) Yunani
4. Induk organisasi sepakbola dunia adalah...
(a) IFVB (b) FIFA (c) IVVF (d) IVBF
5. Badan indonesia yang mengurus persepakbolaan adalah...
(a) PSSI (b) PBVSI (c) PERBASI (d) PBSI
6. Anggota PSSI adalah...
(a) Klub sepakbola tingkat kota (c) Klub sepakbola tingkat kabupaten
(b) Klub sepakbola profesional (d) Klub sepakbola independen
7. Ukuran lapangan sepakbola resmi adalah...

(a) 120 x 90 meter (b) 120 x 95 meter (c) 125 x 90 meter (d)
125 x 95 meter

8. Lama permainan dalam permainan sepakbola adalah...
(a) 2 x 25 menit (b) 2 x 30 menit (c) 2 x 45 menit (d) 2
x 90 menit
9. Berapakah jumlah pemain yang bermain dalam permainan sepakbola...
(a) 5 orang (b) 6 orang (c) 9 orang (d) 11 orang

10. Istilah yang digunakan dalam sepakbola ketika memulai pertandingan biasa disebut...
(a) *Offside* (b) *Kick off* (c) *Throw – in* (d) *Pinalty*
11. Orang yang memimpin jalannya pertandingan disebut...
(a) Panitia (b) *Scorer* (c) Pelatih (d) Wasit
12. Jika bola mantul dari badan wasit atau asisten wasit ketika permainan, maka...
(a) Pelanggaran (b) Tendangan gawang (c) Bola dalam permainan (d) Diulang
13. Ada berapa wasit dalam pertandingan resmi permainan sepakbola...
(a) 1 orang (b) 2 orang (c) 3 orang (d) 4 orang
14. Ukuran berat bola adalah...
(a) 410 – 450 gr (b) 510 – 550 gr (c) 610 – 650 gr (d) 710 – 750 gr
15. Siapakah yang menentukan jika pemain dalam posisi ofsaid...
(a) Suporter (b) Pelatih (c) Asisten wasit (d) Asisten pelatih
16. Berikut perlengkapan pemain sepakbola, *kecuali*...
(a) Kostum (b) Perhiasan (c) Sepatu (d) Pelindung tulang kering
17. Saat pemain lawan berada lebih dekat ke garis gawang lawan dari pada bola dan pemain lawan, maka disebut...
(a) *Pinalty* (b) *Offside* (c) *Kickoff* (d) *Freekick*
18. Gol tercipta jika...
(a) Melewati garis gawang (c) Berada di garis gawang
(b) Melewati penjaga gawang (d) Berada di belakang gawang
19. Jika bola keluar dari garis gawang yang dilakukan oleh pemain lawan, maka...
(a) Tendangan *pinalty* (b) Tendangan bebas (c) Tendangan gawang
(d) *Throw-in*
20. Jika ada pemain atau tim yang tidak sportif maka tim lawan berhak...
(a) Mendapat kemenangan (c) Mendapat tendangan hukuman
(b) Mendapat kekalahan (d) Mendapat tendangan *pinalty*
21. Tendangan bebas yang dilakukan sebuah tim karena terjadi pelanggaran, biasa disebut...
(a) *Kick off* (b) *Free kick* (c) *Penalty kick* (d) *Support*

22. Jika terdapat pemain yang mendapatkan dua kartu kuning maka wasit berhak untuk...
 (a) Mengeluarkan pemain (c) Mengganti pemain
 (b) Melerai pemain (d) Memberikan peringatan pertama
23. *Throw – in* dilakukan ketika...
 (a) Terjadi pelanggaran (c) Terjadi offside
 (b) Bola mengenai tangan pemain (d) Bola keluar dari tepi lapangan
24. Apa nama lain dari tendangan sudut...
 (a) *Free kick* (b) *Corner kick* (c) *Throw-in* (d) *Kick off*
25. Cara pemain menguasai gerakan tubuhnya dalam permainan, disebut...
 (a) Teknik (b) Strategi (c) Teknik badan (d) Taktik
26. Menangkap, meninju, atau menepis bola, adalah salah satu teknik dalam...
 (a) Menghalangi lawan (b) Menjaga gawang (c) Mencetak gol (d) Memberi umpan
27. Istilah teknik *slide tackle* adalah cara untuk...
 (a) Merebut bola (c) Menendang bola (b) Menangkap bola (d) Mencederai lawan
28. Operan jauh atas biasa disebut dengan...
 (a) *Passing* (b) *Long passing* (c) *Short passing* (d) *Heading*
29. Aturan mengenai lemparan ke dalam, *kecuali*...
 (a) Melempar dari depan dada (c) Kedua kaki tidak boleh bergerak
 (b) Posisi badan sesuai dengan arah lemparan (d) Melempar dengan kedua tangan
30. Menggiring bola dalam permainan sepakbola sering disebut...
 (a) *Heading* (b) *Shooting* (c) *Trapping* (d) *Dribbling*
31. Teknik pemain saat menerima bola disebut...
 (a) *Control* (b) *Dribbling* (c) *Passing* (d) *Heading*
32. Menyundul bola dalam permainan sepakbola sering disebut dengan...
 (a) *Heading* (b) *Passing* (c) *Trapping* (d) *Dribbling*
33. Berikut salah satu macam gerakan teknik badan tanpa bola yaitu...

(a) Berlari (b) Menendang (c) Melempar (d)
Menggiring

34. Berikut beberapa bentuk penyerangan, *kecuali*...

(a) Operan satu-dua (b) *Throw-in* (c) Tendangan bebas (d) formasi pertahanan

35. Penjagaan satu lawan satu dalam sepakbola sering disebut...

(a) *Man to man marking* (b) *Union marking* (c) *Zone marking* (d) *One in one*

Lampiran 6. Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	Sejarah Sepakbola				Organisasi Sepakbola			
	1	2	3	Jml.	4	5	6	jml
1	0	0	0	0	1	1	0	2
2	0	1	0	1	1	1	1	3
3	1	0	0	1	1	1	1	3
4	0	1	0	1	1	1	1	3
5	1	1	1	3	1	1	0	2
6	1	0	0	1	1	1	1	3
7	0	1	0	1	1	1	1	3
8	1	1	0	2	1	1	0	2
9	1	1	1	3	1	1	1	3
10	1	1	1	3	1	1	0	2
11	1	1	1	3	1	1	0	2
12	1	1	1	3	1	1	0	2
13	1	1	1	3	1	1	0	2
14	0	0	1	1	1	1	0	2
15	0	0	1	1	1	1	1	3
16	1	1	0	2	1	1	0	2
17	0	1	1	2	1	1	0	2
18	1	1	1	3	1	1	0	2
19	0	1	1	2	1	1	1	3
20	1	1	1	3	1	1	0	2
21	1	1	1	3	1	1	0	2
22	0	0	1	1	1	1	1	3

23	0	1	0	1	1	1	1	3
24	0	1	0	1	1	1	1	3
25	1	1	0	2	1	1	1	3
26	0	0	1	1	1	1	0	2
27	1	1	1	3	1	1	1	3
28	1	1	1	3	1	1	1	3
29	1	1	1	3	1	1	1	3
30	0	1	1	2	1	1	1	3
31	1	1	1	3	1	1	1	3
32	1	1	1	3	1	1	1	3
33	1	1	1	3	1	1	0	2
34	0	1	1	2	1	1	0	2
35	0	1	0	1	1	1	0	2
36	1	1	0	2	1	0	1	2
37	1	0	0	1	1	1	1	3
38	1	0	1	2	1	1	0	2
39	1	1	1	3	1	1	1	3
40	1	1	0	2	1	1	0	2
41	1	1	1	3	1	1	1	3
42	0	1	1	2	1	1	1	3
43	0	1	1	2	1	1	1	3
44	0	1	0	1	1	1	0	2
45	1	1	1	3	1	1	0	2
46	1	1	0	2	1	1	0	2
47	1	1	1	3	1	1	1	3
48	0	1	0	1	1	1	0	2

49	1	1	1	3	1	1	1	3
50	1	1	0	2	1	1	1	3
51	0	0	1	1	1	1	1	3
52	1	1	1	3	1	1	1	3
53	0	1	0	1	1	1	1	3
54	0	1	0	1	1	1	1	3
55	0	1	0	1	1	1	1	3
56	1	1	1	3	1	1	1	3
57	1	1	1	3	1	1	1	3
58	0	1	1	2	1	1	1	3
59	0	1	1	2	1	1	1	3
60	1	1	1	3	1	1	0	2
61	0	0	1	1	1	1	1	3
62	0	0	0	0	1	1	1	3
63	1	1	0	2	1	1	0	2
64	1	1	1	3	1	1	1	3
65	1	1	1	3	1	1	0	2
66	1	1	1	3	1	1	1	3
67	0	1	0	1	0	1	0	1
68	1	1	0	2	1	1	1	3
69	0	1	0	1	1	1	0	2
70	1	1	0	2	1	1	0	2
71	0	1	1	2	1	1	1	3
72	1	1	1	3	1	1	1	3
73	0	0	1	1	1	1	0	2
74	1	1	1	3	1	1	1	3

75	1	1	1	3	1	1	1	3
Jml	44	62	47	153	74	74	45	193

No	Peraturan Sepakbola																			ju
	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1		
2	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
4	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0		
5	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1		
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1		
8	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1		
9	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1		
10	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
11	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1		
12	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
13	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
14	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
15	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1		
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1		
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1		
20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1		
21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1		
22	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1		
23	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1		

24	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
25	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1
27	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
28	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
30	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
31	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
32	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1
33	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
35	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0
37	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1
39	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1

40	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
45	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
47	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
48	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
49	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
51	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
52	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
53	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
54	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1
62	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
63	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
65	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1

66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
67	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1
68	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
69	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
70	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
73	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
74	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
75	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0
Jml	41	67	71	63	70	41	45	34	69	71	61	62	54	46	61	59	61	65

No	Teknik dan Strategi Sepakbola											
	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Jml
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	5
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
7	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
15	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	7
16	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
18	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	7
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9
21	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
22	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	4
23	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7

24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
28	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
29	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
30	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9
31	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
32	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
34	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
36	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	4
37	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	5
38	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7
39	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
40	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
44	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
45	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
46	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9
48	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	8
49	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

50	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	9
51	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	6
52	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
53	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8
54	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	6
55	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7
56	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
57	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
58	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
61	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4
62	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9
63	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
64	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
65	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
67	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
68	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
70	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
71	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
72	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
73	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10

Jml	46	68	60	67	52	61	59	69	66	41	48	637

Lampiran 7. Foto-foto Kegiatan Penelitian



Lampiran 8. Surat-surat Keterangan dan Izin Penelitian

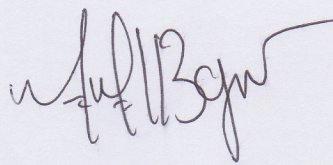


PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa SMA N 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Maret 2013
Yang menyatakan,



Arief Bagas Wirawan
NIM 09601244038